感谢您下载并阅读**NZLOGIN.COM**制作的电子杂志
以下是 **2004** 年我们将为您提供的电子杂志列表
希望大家在享受阅读乐趣的同时多多支持我们的网站

瑞丽服饰美容
瑞丽可爱先锋
瑞丽伊人风尚
电影世界
电子游戏软件
Hope
当代歌坛
青年文摘
大众汽车玩家
名车志
大众软件
微型计算机
新潮电子

索尼中国行货PS2「三高」营销策略见血大研讨!!

2004
2

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

开卷瞩目 萨达姆被俘,众叛亲离,布什得意

PS2中国上市
VIP待遇 消受不起

◆无双报道

最终幻想XII战争前奏曲

O·TO·G1 百鬼讨伐绘卷
超级机器人大战MX
战国无双/影之心2
前线任务4/天空 贰
索尼克英雄

◆科普园地
玉米的硬件乱弹2
PS2免改方案&自制硬盘等
PS2专业级线材测试
光纤线&超级分量线

◆怒涛攻略

生化危机·爆发 洛克人EXE4
Kunoichi ~忍~

送 忍者独门暗器,看谁人称霸江湖



胧一族首领手里剑



电击收藏
忍KONOICHI
暗杀美学化
马克斯·佩恩
流亡杀手的命运
侍的乱世生存
日出与太平洋战争
高尔夫运动与大众高尔夫4

生化危机爆发
浣熊市最后的真实

Perfect 最终幻想XI冒险笔记
我看见了黑暗大魔王



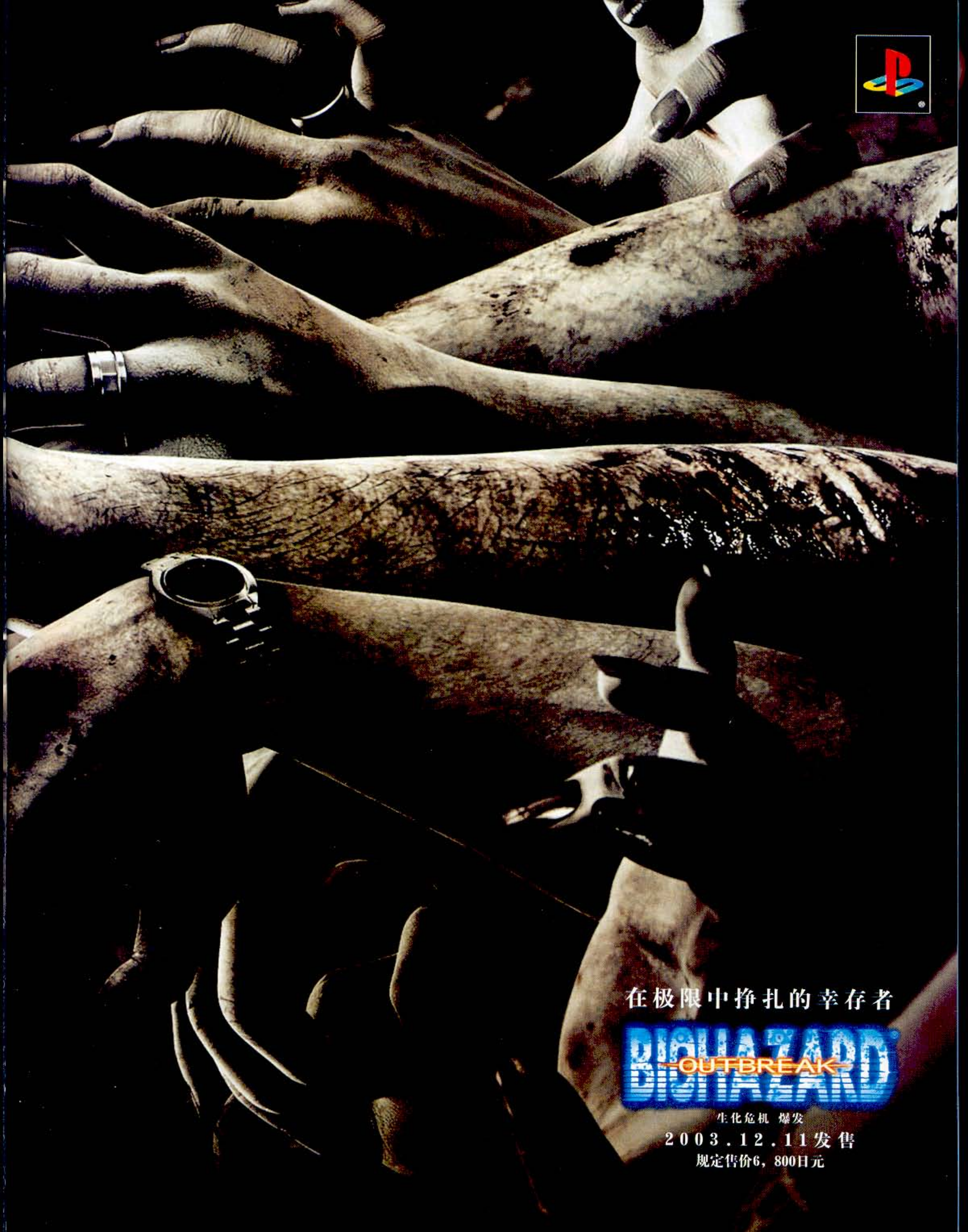
中国PS2行货冲袭旗舰店

三位一体价
杂志+光盘+赠品
9.8元

SONY中国图片提供



步步紧逼穷追不舍。



在极限中挣扎的幸存者
BIOHAZARD
OUTBREAK
生化危机 爆发
2003.12.11发售
规定售价6，800日元

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。

风林

很清楚，我不是在信口开河。

有人说木头在这里穷白活，浪费口水不说，还没几个人能看得懂。那木头真是要跟大家说sorry……木头写的这些污七八糟的东西自己明白得真切，悟不到的人也有情可原。

还有几天就圣诞，不知道那晚木头的心情会不会好到沸点。也或是跌入深渊……等你给我一个答案，是聚是散，是陌路还是相伴。为了你我的脑子没完没了的乱。有点怅然，甚至是一些心理苍老的感叹，每次闪念，都是一夜不眠。我更希望情感不是依托于头顶的光环。

发泄一番，多少好些。

新编辑雪人（注：男性）入社，从前一肩挑担一去不返，压力小一点，心情好一点，木头的编辑手札今后大概也会正常一点。

收到一封读者来信，批评木头这里不应乱放“心情日记”……自己有点糊涂，毕竟在闯家中口水废得已经够多，难道一个小小的发泄角落都不能容忍？我真的不明白。或许，下期这里换成雪人兄弟的手札，这位读者会看我更顺眼……

天天



■电软仍然在改版，希望大家喜欢。对于天语的栏目，各位应多提意见。

■给龙哥热线发邮件提问的读者，大概有一半的概率能收到回信。另外我们也在策划，哪些栏目适合与电软的官方网站进行互动。这样也许能及时和读者交流或讨论一些问题。

■天语还有一个5MB的小邮箱：1341@vgame.cn，而电软的网站是www.vgame.cn，为了好记，大家也可以给这个信箱来信或投稿。

■希望新“科普园地”能给大家带来惊喜。这不，拍了一张可爱的图片给大家看看。

■难道，只有不需要攻略的HALO2，天语才会去“玩”？

■很想了解一下索尼对“北京”以至“全国”游戏市场的看法。

■盼神游机早日进驻京津超市，必买。

宇部



●直到现在，宇部玩游戏超过１００小时的只有两款RAC，除了Mk64，另外一个就是GT2，而且似乎只对微型车感兴趣，不求速度只为体验驾驶感。题图的哈飞路宝是本人非常看好的欧式微型车，它的设计元素与欧洲大型车同步，迷人的外观造型和卓越的舒适性和安全性有机地融为一体，价格方面也很适合国情。虽然现在还买不起，但宇部决定春节后抽空学个车本儿做预备司机。

●期盼已久的我国台湾省专业吉他杂志<六弦百货店>，终于出了一期精选的简体版。对于内地的原声吉他Fans来说，这绝对是一本相当难得的音乐圣经，内附的VCD光盘还可以让大家直接欣赏到卢家宏大师的精彩示范。向需要进阶的同好郑重推荐！

PERFECT

●FF11是一款抓狂的游戏，她会慢慢改变你的生活轨迹，让你依赖她，变得欲罢不能。但是这时候你一定要懂得检讨自己，看看她是否占据了你太多的东西，毕竟我们的生活是现实的，是需要花上时间和精力去拼搏的。一旦把玩游戏作为生活的惟一寄托，那也意味着你将丧失许多更精彩的内容，而游戏的初衷也被你彻底违背。

●电软网站开通，在里面看到了许多铁杆读者的留言，真是让人感动。得到这么多热心读者的关怀和支持，电软有理由办得更好，请相信我们的诚意！



●上面闲扯一堆，感觉有点累了，这次又是在截稿的前一天才开始写手札，上期发出的提高计划性的宣言被自己的惰性打破了……如果我们想有所突破的话，就必须重视微小的细节，因为细节是最容易被忽视的，也是最容易被惯性左右的……好了，这期就说到这，我们15天后再见！

星尘大海



■“刃心”一不小心就到了第十一话，然后就是RETRY、RETEY……最后得知用EASY会好些。气绝！

■HWS好不容易入手，结果因为恺撒莱茵的婚礼而消失在AXIS，Shin Matsunage的白色恶魔版古古入手决定，另一目标自然就是ZIPPO—RX—78—2了。

■最近双眼的形状：百__百。

■羡慕动心部门的雪拉小姐，她就像天上的浮云一样飘来飘去，我只有瞻仰了……

■银英完结，梦未完结。云虽已尽，心仍未止。

■SWD4外传“苍之涛”大期待，看来大宇的朋友们也很敬业啊。

■最近脑中默念句：大知闲闲，小知间间。大言炎炎，小言詹詹。

MASCAR

■和自己一起玩FF11的朋友建议电软出一本简体中文的攻略单行本，唉，殊不知不足百人的用户对象怎能让企业进行项目投资。就算是决定出版，在目前国内没有正式代理商的情况下，也只能是盲目整理互联网上的相关资料。自己的好友要从日本回来了，希望托她带回的日文攻略能帮助自己在游戏中获得更多的乐趣。

■捷克人内德维德在今年的世界足球先生的评选中名列第四，感觉有些遗憾。

■新的一年即将来临，自己也要以全新的面貌迎接电软的2004年，首先，就从编辑手札开始……



图注：伊拉克队获得了国际足联今年的“主席奖”，不明白是啥意思。另外根据最新情报，中国队现在世界排名86位，远远落后于百废待兴的伊拉克……



封面：大陆版丝缎银PS2

GAME INDEX

半月刊　每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：(010) 64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：(010) 64472177
64472919
广告部电话：(010) 64472180
广告制作：(010) 64472190
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.126 2004/2

CONTENTS

本期新闻眼统计时间
12月3日～12月17日

卷首激荡报道!!

动荡索尼，不定希望
当技术的索尼失去了技术，即便它在游戏业获得巨大成功，也难掩帝国的滑落！

几乎所有的人都看出，大陆版PS2只是一个姿态，本质上并不代表任何实际的意义。收益也好，价格也好，甚至于遥远的PS3也好，这些都不是大陆版PS2所关心的、所要实现的目标。

12月20日终于能以官方姿态在大陆登场的这台主机所要传达的意思只有一个：**我要投资，索尼要振兴。**

在华丽得令人眩目的光环下，普通人很少能够想到索尼目前的处境已经到了多么危险的地步。毕竟日本证券交易所股价的变动离我们太远，其中隐含的意义也太专业、太晦涩，根本不是大多数人可以理解的。

然而从去年年底开始逐渐传来的消息一次又一次地让我们相信，**索尼的动荡已经来临**，即便是在游戏行业获得的巨大成功，也掩饰不住这个帝国的滑落。

* * * *

技术的索尼如今已经失去了技术。

谈起索尼的失败，很多人能够记得只有Beta Cam与VHS在录像机规格争夺中的那次。在绝大多数人的印象中这仿佛是索尼惟一的一次失利，而且也并没有被彻底打败——Beta Cam虽未普及但成了专业电视台采用的统一标准。



但现实远非如此。也许太多时间被自己所创造的荣耀所迷惑，从Walkman之后，“技术的索尼”便再也没有这样惊世骇俗的设计问世了。

当索尼只有产品而没有作品的时候，麻烦也就离它不远了。

《日本经济新闻》的记者在秋叶原街头探访时，索尼专卖柜的销售员给他推荐了夏普和韩国的品牌——记者假装所希望购买的目标是现今在日本最流行的液晶显示器。而当他表现出对索尼等离子彩电浓厚兴趣时，销售员却指着日立的产品说：还是买那款好啊！

面板制造，这个超薄电视的核心技术，索尼并不掌握。而如今落后的原因则是如此的简单：在索尼特玲珑CRT市场不可一世的时候，索尼研发人员竟然认为LCD和等离子是过渡技术无法和CRT抗衡，因而也就根本没有花费什么精力去做研究。

笨重的CRT电视在中国仍然畅销，但是**在日本，索尼这个品牌几乎已经和电视接收机无缘**。仍然是来自《日本经济新闻》的报道称，在日本国内超薄电视市场份额（GfK Japan调查，7－9月，销售数量）中，与排名首位的夏普（53.7%）相比，索尼只占了15.6%。

数码摄像机方面，索尼被松下追平，至于如今风行日本的DVD录像机里，根本就看不到Sony的影子。

索尼在家电业遭遇到的滑铁卢，对企业整体收入不啻于一记重创。

* * * *

家电的不振甚至波及到了娱乐业，**索尼音乐也陷入了罕见的低迷状态**。然而，电影市场和游戏市场的累累硕果，终于给索尼挽回了一些颜面。

可是索尼究竟是一个综合性的大企业，还是仅仅是一个传媒集团？出井伸之面对这份漂亮的盈收报告一点也笑不出来。也许，有些人会觉得既然能够赚钱，那么索性转移重点以传媒集团的面貌重新出现也未必是一件坏事。

不过这种想法未免过于天真。**索尼是日本经济支柱企业之一**，任何重大的变动都会给日本本土的经济带来巨大的影响。索尼不能成为一个普通企业，或者彻底转变为一个传媒集团。正如红楼梦里的大观园一样，索尼必须而且只能继续发展——或者说是维持下去。



久多良木在PS系主机上的巨大成功证明了一件事：**索尼只有依靠作品而不是产品，才能重新站稳脚跟**。在错失无数次机会之后，现在是索尼再一次看准市场、创造出下一个Walkman神话的时候了。

* * * *

让我们反过来再看看游戏问题。

是的，索尼是在做游戏，做游戏主机，而且确实赚钱。但这不是问题的关键。和微软一样，索尼有兴趣并不是游戏，而是游戏背后所意味的以及所潜在的“作品”。

游戏只是索尼战略的一个组成部分，不管它现在赚的钱有多少，它没有必要，也**不可能成为索尼未来发展的主力**。和任天堂、世嘉这些公司不同，索尼并不以游戏为生，同样的，也不会为了游戏而亡。说穿了，对于索尼，这只是现在具有利用价值的一个道具而已——比如PSX终于可以借着游戏的光芒打入DVD录像机市场了。

久多良木能够升职，在于他给索尼的重振带来了一些新的东西、一些新的想法、一些“作品”，而不单单是因为游戏给索尼挽回了多少颜面。**索尼需要他的脑子，而不是游戏赚来的钱。**

这样其实就很容易理解大陆版PS2的真正意义了。

按照出井伸之的理解，索尼的发展需要不断的投资，为了新的市场、为了新的作品。索尼这几年的失败，在于这样的投资太少了，结构重组后的索尼，在这方面需要加强。**大陆版PS2，正是作为这样的一个信号，成为了索尼重组的一个表征。**

既然只是一个信号，那么去讨论这个信号的实际意义便显得有点荒诞不稽。索尼对大陆市场的兴趣，从定价上和软件策略上可见一斑，已可不必在这里多论，对于这样的企业，说和做往往是不同的两回事。

不过玩家最有兴趣的大概还是讨论究竟微软和索尼的竞争最后谁是赢家。天真点看，如果只是为了在游戏市场上一统江湖，索尼根本就不可能支撑到最后。前面已经说过，游戏并非索尼的重点，一旦微软打起价格战用美元泡上几年，索尼一定会壮士断腕。按照毛主席持久战的观点，微软最终获胜是可以预料的。

问题只是：如果游戏变成没有什么希望和油水的产业，微软又何必趟这滩混水呢？

文/特约撰稿人 王俊生

PS2发售前夜大清洗，水货游戏店风声鹤唳

本刊北京专讯　12月初，北京鼓楼地区著名的“游戏一条街”再次被查处。据本刊记者在现场看到的景象，许多卖店门前的Playstation标志都被撕得七零八落，门窗全部紧闭，景象非常萧条。

为此，本刊记者特地造访了一些卖店老板，据他们透露的消息，有关PS2水货主机和盗版软件是这次查抄的重点，很多以经营索尼游戏产品的卖店都被迫停业，希望能避过风头，反之，以经营GBA等任天堂产品为主的卖店却没有太大的损失。

另据某中文网站的报道，上海著名的游戏主机销售商“智力苑”也于近日被工商机关查处，旗下的多家连锁店都被查封，而智力苑总店的经营者也已被留审候查。但是据本刊上海记者了解到的情况，智力苑卖店在12月初确实遭到了查处，可是数日后各家分店均已恢复营业，而且店内商品种类齐全，似乎完全没有受到打击！与北京方面的情况形成了鲜明的对比。

另有业内人士透露，索尼已经掌握了大陆盗版市场与走私界的流通渠道，今后对于海贼制品的打击会异常准确有力。



↑12月17日，上海智力苑分店已照常营业，记者根本没有看到任何被查抄的迹象。



↑被两张大幅海报挡住的PS2标志。

→某北京卖店门脸上的PS2标志现已被大幅海报所遮挡。

31种游戏周边首批亮相 次世代传媒商城开业大吉

本刊讯　长期以来，关心《电软》发展的朋友都希望杂志能够在“服务玩家”方面做得更加深入一些，为此不少热心的读者提出了自己的建议。随着时代的发展，次世代传媒意识到，在不断地推出好书以满足市场、保持优势的同时，如果条件允许，还应该和广大玩家进行更加紧密的互动——经过一段时间的紧张筹备、考查和评估，次世代传媒联盟与广东圣嘉电子有限公司同意共同开拓游戏周边市场。从本期杂志开始，“次世代商城”将对当前热销的一些电玩周边产品和游戏精品进行邮购，以满足一部分读者的需求。首批31种商品，大都是当前主流机种的周边，各位感兴趣的读者可以关注本刊的相关栏目和“次世代商城邮购大特辑”，并请在今后留意www.vgame.cn的动向。欢迎广大读者就“如何办好次世代商城”提出意见和建议。

中国PS2可能无法赶在20日统一发售 索尼旗舰店因装修问题推迟开业时间

本刊北京专讯　据本刊线人透露的情报，蜂星在北京中关村海龙大厦的PS2旗舰店已经基本确定不会在20日当天开业！而与此相对应的是，中国PS2总代理中青旅创格PS2玩家俱乐部也进一步证实了上述消息，他们表示，旗舰店的装修工作由索尼统一负责，从设计到施工都将达到索尼的国际化标准。但是由于装修器材没有准时到位，部分旗舰店可能无法赶在12月20日正式营业。不过“索尼梦工厂”（即索尼专卖）等其它销售点仍会在20日准时发售PS2主机。

另据本刊记者365在截稿前夕发回的消息，从15日开始，蜂星设在北京的各经销网络、以及索尼专卖店已经陆续接到了PS2的宣传海报，但是主机和软件要等到19日夜间才能送抵各个卖店，以防止零售商在20日之前发售主机。同时，索尼要求各个零售商不得以任何方式进行与大陆版PS2相关的公关活动，其苛刻程度绝对让国内经销商大开眼界！



↑下期电软将有PS2首发报道，请读者留意。

PSP软件制作进入高潮 预计首发阵容空前强大

尽管距离PSP的正式发售日还有整整一年时间，但相关的软件开发已经进入了高潮阶段，大量的厂商争先恐后地加入开发行列。

目前SCE已经把PSP的开发工具下发到了各大软件厂商的手中，除了部分厂商处于调试阶段外，大部分都已经真正进入到实际软件开发。

据拿到开发工具的软件厂商表示，PSP的软件开发环境非常容易掌握，SCE提供了足够的支持以帮助厂商尽快地进入状态，并且能够使软件的素质尽可能地发挥PSP的最大性能。

PSP的具体开发环境与当年的PS比较类似，因此在开发投资上不会给厂商带来压力。设备上只需要足够等级的高性能电脑即可投入开发中。通过PSP本身超高的多边形运算技术，制作者可以轻易地达成自己需要的表现方式，其最终效果甚至不输PS2！

PSP软件的开发环境

操作系统：Windows XP
CPU：Pentium4 3.0 GHZ
内存：512 MB
显示卡：GeForceFX5900 Ultra 256MB / ATI Radeon9800 Pro 128MB

1.5版GC主机将于2004年发售!? 英国《EDGE》杂志传闻难辨真假

本刊英国专讯　英名游戏杂志《EDGE》(131期)近日透露，一款被称为“GAMECUBE Ver.1.5”版本的新主机将会在2004年内发售，而这款全新的强化GC将会附带硬盘系统，可以免费进行网络游戏和浏览网页。

目前GC在世界各地均陷入苦战，虽然任天堂频繁表示新主机开发非常顺利，但距离发售日仍旧遥遥无期。而前段时间任天堂官方称会在2004年公开一款全新的硬件，因此这款1.5版GC的消息更是被蒙上了一层神秘面纱。

另外，值得提醒的是，《EDGE》杂志是当年全球第一家爆出GBASP存在的游戏媒体，而且最终被证实确有其事。因此就该杂志的情报还是有相当可靠性的。



↑这是最近在互联网上传播的、兼容GBA的便携版GC假想图。其灰色外观也许是受到了神游机的影响。

SCOOP

松下主机"Q"正式停止生产 方糖DVD兼容计划宣告破产

本刊日本专讯　松下在今天正式宣布，他们推出的能够与GC主机互换的DVD游戏机"Q"将从即日起停止生产。这部发售仅3年的主机无奈地划上了一个并非美好的休止符。

Q于2001年12月14日发售，首发价格39800日元。由于受到了PS2热卖的巨大冲击，Q的价格后来下调至34800日元。但是降价并未有效地遏制销售颓势，在今年年中的时候，Q的销量已临近冰点。任天堂与松下原本期望的，用Q来牵制PS2 DVD播片功能的计划彻底宣告失败。



↑Q曾背负了任天堂和松下的无限希望

据日本零售商透露，虽然Q已经正式停产，但是卖店中仍有一些存货，他们希望以较低的价格尽快沽清库存。

EVENT

SEGA状告EA抄袭创意肆无忌惮 旧金山联邦法院受理游戏大手纠纷

本刊综合消息　前不久还公开表示希望与EA达成战略同盟的世嘉，最近却把电子艺界告上了公堂。

11月末，世嘉在美国旧金山联邦法院向EA提出了诉讼，理由是该公司推出的"The Simpsons Road Rage"严重剽窃了世嘉所开发的"疯狂出租车"系列的游戏创意。为此，他们要求EA及其开发公司Radical Games、



↑世嘉开发的疯狂出租车。



↑EA开发的The Simpsons Road Rage。

版权公司Fox Filmed Entertainment立刻停止销售"The Simpsons Road Rage"，并针对该游戏所创下的100万套销量，向世嘉交纳5000万美元的赔偿金。世嘉的发言人表示：在此之前我们曾多次与EA方面沟通，但是均未得到满意答复，无奈之下只得诉诸法律。

目前该诉讼正在审理中，后续情况请读者留意本刊追踪报道。

SCOOP

华夏游戏视频节目霸王新年再创奇迹 电玩新势力除旧迎新步入DVD时代

本刊讯　2004年元旦，全新改版的"电玩新势力"即将告别VCD时代，用DVD标准每月与广大读者相约见面。

新版"电玩新势力"将沿用"电玩新势力DVD"的名称，并且辅以AC-3音效、可开关字幕、可更迭音道等多重功能，力图以更优秀的画面质量，更绚丽的栏目内容，更长的节目时间，使读者享受到游戏精髓最为震撼的视听冲击效果。

"电玩新势力"创办两年来，一直以制作最优秀的游戏节目为宗旨，其许多经典模式也被后来者所效仿。为了回报读者朋友2年多来的珍重支持，"电玩新势力"决定在改版第一期，隆重推出"2003年游戏业超级金曲MV"特大专题的上半部分，届时各位将在优美画面和动听歌曲中，沉思回味2003年度荡气回肠的经典时刻。

新的形式、新的内容、新的创意，"电玩新势力DVD"，定将再度定义游戏视听享受的全新规则。

↑目前暂定的"电新DVD"的标题LOGO。

SOFTWARE

30年间最强角色评选揭晓 音速刺猬压倒意大利水管工

本刊欧洲专讯　欧洲的ELSPA协会针对1973至2003年的游戏作品进行了"最佳游戏角色评选"。结果出人意料，世嘉的音速刺猬索尼克战胜了任天堂的马里奥，成为最受欢迎的游戏角色。在评选结果中，PC游戏占了大约三分之一，PS2、GC等后次世代主机的游戏则上榜不多。由此也可以看出，欧洲市场对游戏概念的理解还停留在相对较早的阶段，而他们对于老游戏的怀旧情结也让人们大跌眼镜。

最受欧洲玩家欢迎的20款游戏

名次	游戏名称	厂商	发售日	机种
第1名	索尼克	SEGA	1991年	MD
第2名	塞尔达传说～时之笛	任天堂	1998年	N64
第3名	吃豆	NAMCO	1983年	ARC
第4名	盗墓者	EIDOS	1996年	PS
第5名	太空侵略者	TAITO	1980年	ARC
第6名	最终幻想VII	SQUARE	1997年	PS
第7名	Elite	不明	1985年	PC
第8名	超级马里奥兄弟	任天堂	1985年	FC
第9名	半条命	SIERRA	1998年	PC
第10名	横行霸道：罪恶都市	Rockstar	2002年	PS2
第11名	毁灭战士	ID	1993年	PC
第12名	俄罗斯方块	不明	1987年	ARC
第13名	光环	微软	2001年	XBOX
第14名	007黄金眼	任天堂	1997年	N64
第15名	横行霸道3	Rockstar	2001年	PS2
第16名	最终幻想VI	SQUARE	1999年	SFC
第17名	马里奥赛车	任天堂	1992年	SFC
第18名	超级马里奥世界	任天堂	1990年	GB
第19名	合金装备	KONAMI	1998年	PS
第20名	生化危机	CAPCOM	1996年	PS

EVENT

TIME杂志公布2003年世界名人榜 久多良木健因造就PS家族留名青史

本刊日本专讯　最近，美国TIME杂志公开了由其评选的2003年在全世界范围最具影响力的20位风云人物。在这20位名人中包含3位日本企业家，除去日产汽车社长Carlos Ghosn和NTT DoCoMo副社长津田志郎外，"PS生父"久多良木健也榜上有名。据TIME杂志报道，久多良木的入选理由是，对PS2主机及其相关产品在全球的推广做出了无可替代的卓越贡献，由其统领的SCE创造了索尼集团总获利的50%以上。

久多良木健任索尼集团首席经营操作官，同时还将在新成立的网络公司SemiConductor Solutions中担任社长。

SCOOP

苏州神游取得大陆版GBA代理权!? 任天堂欲将"中国计划"进行到底

本刊讯（记者:高仁）　根据日本方面的可靠消息，日本任天堂已授权中国神游科技有限公司在中国大陆进行GBA及其游戏软件的销售。而神游科技则有可能考虑在春节左右正式推出GBA的行货。

据称大陆版GBA的性能与日版几乎完全相同，而版权标记除了会带有"NINTENDO"的字样外，还将打上神游科技（iQue）的厂商标志，外观也许会与日本版略有不同。软件方面依然是采用了彻底本土化的战略方针，预计首发有马里奥、瓦里奥及pokemon等几款任天堂自己开发的作品。

目前有关中国版GBA硬件和软件的零售价格和上市时间还未确定，请读者等待本刊的进一步报道。

SCOOP 日本街机之王易主，SAMMY成为SEGA最大股东

本刊日本专讯　2003年12月8日，日本SAMMY公司正式宣布已经买下了SEGA母公司CSK所持有的全部SEGA股份！这对事先被认为“最不般配的恋人”竟然真的走到了一起。

根据日本财经媒体报道，SAMMY此次购入的SEGA股份达到了3914万8600株股（市值453亿日元），占SEGA发行总股数的22.4%，SAMMY



↑踌躇满志的世嘉新任社长小口久雄。

由此一举成为SEGA的最大股东。同时，这也意味着SEGA正式全面地脱离了原本母公司CSK，转投SAMMY旗下。

SEGA与SAMMY的恋情是在2003年2月份被公开的，在稍后一些的4月份，SAMMY方面的长谷撤公开表态：与SEGA的合作事宜已经进入了资产审查阶段，合并计划正在顺利进行中，两家公司预定在5月份签定协议，6月份将正式通过股东大会通过。

不过就在外界普遍认为SAMMY入驻SEGA已经板上钉钉的时候，NAMCO、微软、甚至EA与SEGA的恋情也相继浮出，搞得玩家满头雾水。当时无论媒体还是玩家，都站在NAMCO+SEGA的立场上，因为两家公司的经营路线毕竟相对统一；而SAMMY+SEGA的结局大概是许多人所最不愿意看到的，因为SAMMY的发家是依靠“柏青哥”等弹子机，也就是博彩机。根据业内的说法，靠博彩业赚来的钱被称为“肮脏的钱”（Dirty Money），而且这些企业又多半与黑社会摆脱不了关系。就算在世嘉内部，许多制作人也对SAMMY+SEGA的策略强烈不满，以“太空频道5”扬名的水口哲也更是以辞职作为要挟。（水口哲也后来真的离开了世嘉，现在看来，这位天才制作人的出走一定与SAMMY+SEGA格局有着重大联系！）总之局面混乱不堪。

但是到了东京展前夕（9月份），SEGA疯狂了近半年的多元恋情竟然全部神奇地宣告终结——NAMCO称世嘉未在计划日期内作出答复，撤回合并案；SAMMY也对外宣称解除婚约，官方理由是合并前景不够明朗；而微软、EA并购世嘉的传闻根本就是不了了之。然而，SAMMY与SEGA以及CSK的暗箱操作却一刻也没有停歇。甚至有消息说，小口久雄的改组和人事变动的目的之一就是为了能与SAMMY顺利“融合”。

12月8日，SAMMY正式宣布了其已经成为SEGA最大股东的新闻。SEGA的新任社长小口久雄社长也以书面的方式证实了这一消息。

“今后我们将与SAMMY继续事业上的合作，SEGA和SAMMY已经就SEGA今后的发展达成了共识”，小口同时说到，“虽然SAMMY成为了SEGA的最大股东，但是SEGA不会在近期有什么特别的变化，不过显然我们应该与SAMMY进行关系上的强化”。而SAMMY社长则表示，该公司在柏青哥市场上保持着持续的增长势头，这次收购SEGA股份的目的在于扩展娱乐事业的其他领域。

然而，尽管SEGA方面表示其经营路线不会由于SAMMY的介入而发生重大转变，但是不少玩家还是对此颇为担心。因为人们清楚地记得当年ARUZE收购SNK的景象。ARUZE与SAMMY一样是博彩巨头，而SEGA与SNK则同样是处于衰退期的街机厂商。ARUZE收购SNK的原因是看中了其基板的研发实力，收购后，SNK在街机和家用机两个领域反而更加捉襟见肘，最终难逃破产厄运。当然，正在扭亏为盈的SEGA绝不是无药可医的SNK，业务领域广泛的SAMMY也不是视博彩业为惟一的ARUZE，况且SAMMY只是收购了世嘉22.4%的



↑已故的CSK创始人大川功，曾两次自掏腰包为世嘉紧急输血，被视为世嘉的精神领袖。

股份，并不能说SEGA已经成为了SAMMY的子公司，但是，历史的前车之鉴又不得不令人心有余悸。

世嘉的未来究竟在哪里，现在真的难有定论。但是无论如何，这则爆炸新闻已经把本来就混乱不堪的业界搅得更加昏天黑地！

Sammy SEGA®

SCOOP 索尼PSX主机正式登陆东瀛 首发筹备充足，卖店提前营业

本刊日本专讯　12月13日，被索尼视为其家电救星的PSX主机正式在日本发售。为了应付可能到来的抢购热潮，新宿以及有乐町的许多卖店都将开业时间由上午9点30分提前到了8点30分。即便是这样，在营业之前许多大型卖店的门口也排起了30多人的队伍。而且许多大型卖店还特别设置了PSX视听专柜，聘请专职人员为顾客讲解PSX主机的各种功能和操作方法。

据新宿西口某卖店的店员表示：





↑12月13日清晨，新宿卖店门前的长龙。

“在两个型号的PSX中，内置250GB硬盘的DESR－7000型最为好卖，而且进货量也更大一些。”另外还有店员表示：“虽然PSX的出货比较充足，但是到周末的时候能否有现货就很难说了”。

截止12月15日夜，本刊还没有得到PSX首发的具体销量。索尼希望PSX能够在2004年底达到100万台的出货量，为其在陷入苦战的家电产业中找到新的突破口。

EVENT “横行霸道”涉嫌种族歧视 开发商叫苦不迭公开道歉

本刊美国专讯　以无法想象的态势在全球狂卖千万套的“横行霸道”日前也惹上了麻烦。其原因在于《横行霸道：罪恶都市》中包含“干掉海地人”（原文为Kill the Haitians）这样一句带有种族歧视嫌疑的台词。

11月末，海地人权集团以及美国纽约人权协会向该游戏的发行商Take－Two发出了联合抗议，要求该公司立刻删除或修改游戏中蔑视和侮辱海地人的任务及台词，并就已经造成的恶劣影响做出深刻道歉。同时，纽约市长布鲁姆伯格（Bloomberg）也向Take－Two不断施压，布鲁姆明确表态：“如果Take－Two无法对公众做出满意答复的话，那么他将立刻以侵害人权为理由向该公司进行调查。”

鉴于来自社会各界的强大压力，



GTA系列的发行商Take－Two以及开发商Rockstar在12月初向海地人民及海地政府做出了公开道歉。同时他们承诺会在新发行的游戏中删除“杀害海地人的任务”及“不恰当用词”，并保证以后不再发生类似问题。

人权问题已经受到了世界各国越来越高度的重视，由于涉嫌种族歧视而遇到麻烦的游戏作品也屡见不鲜，我国的游戏制作者也应对此有所警惕。

中国电玩榜

本期公告：
1、《恶魔城》还是依旧在榜上徘徊不下，值得奖励，更让人奇怪的是这次的GC版生化危机终于把一段时期内位居前五的超超超高人气ACT353给挤掉了，难道是因为PS2上刚发售了《生化危机·爆发》造成的？
2.统计截止共收到有效选票1235张。

1 黄金太阳
上期 1



机种：GBA
类型：RPG
厂商：NINTENDO
其他：——
计票：892

2 最终幻想8
上期 2



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：874

3 最终幻想10
上期 3



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE
其他：——
计票：855

4 合金装备索利德2
上期 4



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KONAMI
其他：——
计票：808

5 生化危机
上期 6



机种：GC
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
计票：776

2004年第2期(统计时间2004年12月1日－12月15日)

排名	游戏	机种	类型	厂商	其他	计票
6	世界足球·胜利十一人7	PS2	SPG	KONAMI	—	722
7	口袋妖怪·蓝宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	610
8	口袋妖怪·红宝石	GBA	RPG	NINTENDO	—	602
9	鬼武者2	PS2	AVG	CAPCOM	—	563
10	真三国无双3	PS2	ACT	KOEI	—	521
11	真三国无双3·猛将传	PS2	ACT	KOEI	—	444
12	超级机器人大战D	GBA	SLG	BANPRESTO	—	417
13	最终幻想X－2	PS2	RPG	SQUARE	—	393
14	恶魔城·无罪的叹息	PS2	ACT	KONAMI	—	379
15	真三国无双2	PS2	ACT	KOEI	—	361
16	实况世界足球·胜利十一人6	PS	SPG	KONAMI	—	327
17	超级机器人大战R	GBA	SLG	BANPRESTO	—	294
18	火炎纹章·烈火之剑	GBA	SLG	NINTENDO	—	263
19	世界足球·胜利十一人2002	PS2	SPG	KONAMI	—	249
20	恶魔城·月下夜想曲	PS	ACT	KONAMI	—	225

网络恐怖体验篇



生化危机·爆发

★算起来本作也是PS2上的第三款生化作品了，游戏对应网络多人连线，同时对应单机游戏，角色有8人可供选择，在游戏中所有状态都不会将时间暂停，这就意味着时时刻刻都存在着危险性，游戏对应PS2BB套件，和世界各地其他生化迷们共同经历浣熊市的这段噩梦，绝对能给传统生化FANS截然不同的感受。

日本家用机新作期待排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	票数
1	勇者斗恶龙8	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	未定	3800
2	最终幻想12★	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2004年夏	1956
3	勇者斗恶龙5 天空的花嫁	PS2	KONAMI	ACT	2004年	1929
4	合金装备索利德3	PS2	SQUARE · ENIX	RPG	2004年春	1850
5	王国之心2	PS2	SQUARE-ENIX	ARPG	未定	1696
6	生化危机4	GC	CAPCOM	AVG	未定	1521
7	GT赛车4	PS2	SCEI	RAC	2004年	1187
8	逆转裁判3★	GBA	CAPCOM	AVG	2004年1月23日	990
9	MOTHER3（暂名）	GBA	NINTENDO	RPG	未定	986
10	战国无双	PS2	KOEI	ACT	2004年2月	832



★什么叫做王者？什么叫做王道？看看这期的万众期待排行榜大家就知道了，DQ当然还是当仁不让的老大，而11月公布的《最终幻想12》非常适意的紧挨其后，全3D可自由转换视角的场景一度成为话题，沿袭FFTA的世界观让人看着放心，最主要的是男女主角还是延续8、10、10－2的真实比例造型，大家就等着被感动吧。

家用机软件两周销售排行榜

排名	游戏	机种	厂商	类型	发售日	销量	总计
1	大众高尔夫4★	PS2	SCEI	SPG	11月27日	475269	总:475269
2	新世纪福音战士2★	PS2	BANDAI	SLG	11月20日	139370	总:139370
3	SD高达G世纪A★	GBA	BANDAI	SLG	11月27日	125019	总:125019
4	狂野历险 Alter Code：F★	PS2	SCEI	RPG	11月27日	102543	总:102543
5	马里奥聚会5★	GC	NINTENDO	ETC	11月28日	100565	总:100565
6	马里奥赛车・双重冲击	GC	NINTENDO	RAC	11月7日	79947	总:79947
7	山脊赛车・进化★	PS2	NAMCOI	RAC	11月27日	47434	总:47434
8	零・红蝶★	PS2	TECMO	AVG	11月27日	42006	总:42006
9	鬼武者无赖传★	PS2	CAPCOM	ACT	11月27日	36161	总:36161
10	梦幻之星网络版・卡片革命★	GC	SEGA	SLG	11月27日	21064	总:21064



★被纳入EVA十周年复兴计划的本作制作得非常用心，完全加强版的片头和重新录制的主题歌绝对可以让EVA迷们耳目一新，而最主要的是游戏中出现的EVA初号机最终形态——F・TYPE以及三机种通用兵装，更是将EVA的机械世界观带到一个全新的高度，同时上市的HG版EVA F形态模型非常吸引人，星尘入手准备。

日本街机游戏最新排行榜

	游戏名称（基板、厂商、类型）		投币率
1	育成足球2002－2003	(naomi2、sega)	88605
2	世嘉四人麻将・网络对战版	(naomi2、sega)	22294
3	机动战士Z高达・奥古对泰坦斯	(naomi、capcom)	19488
4	AVALON之键	(naomi2、sega)	16203
5	太鼓的达人5	(system246、namco)	15218
6	麻将格斗俱乐部2	(不明、konami)	12384
7	头文字D	(naomi2、sega)	12056
8	VR战士4・进化版	(naomi2、sega)	8182
9	时间危机3	(system246、namco)	6285
10	RACE ON	(system246、namco)	5317

欧美（美国）家用机游戏最新排行榜

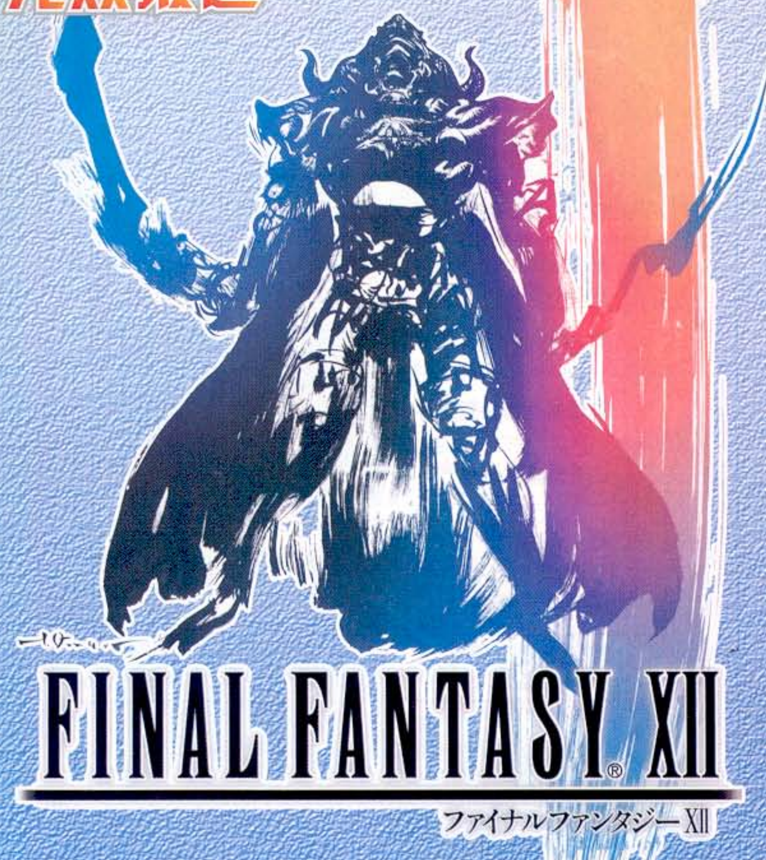
	游戏名称（机种、厂商、类型）	
1	MADDEN NFL 2004	ps2、ea、spg
2	TIGER WOODS PGA TOUR 2004	ps2、ea、spg
3	灵魂能力2	ps2、namco、ftg
4	横行霸道・罪恶都市	ps2 、rockstar、act
5	SOCOM · U.S. NAVY SEALS	ps2 、scea、fps
6	NASCAR THUNDER 2004	ps2、ea、rac
7	ESPN NFL FOOTBALL	ps2、sega、spg
8	NCAA FOOTBALL 2004	ps2、ea、spg
9	横行霸道3	ps2、rockstar、act
10	TONY HAWK'S PRO SKATER4	ps2、activision、spg

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010－65282550)www.how-2-play.com，奖品是死或生2人物扭蛋，一份两个，特此感谢！



黑龙江	鞠文昕	山东	王鲁徽	贵州	黄巍	河南	王彦军	安徽	左乔
北京	刘玉栋	辽宁	王旭	吉林	崔泰源	上海	彭文辉	天津	王小康
湖北	雷晗	广东	周瑜	广东	庄洁	新疆	高幸	上海	丁大龙
江苏	田国芬	广西	严进忠	浙江	沈晓勇	辽宁	刘铁锚	陕西	蔡涛
湖北	郭嘉	浙江	包逸灵	新疆	彭朋	四川	唐戈	江苏	任永鹏
浙江	宋海林	河北	姬成志	辽宁	赵金鑫	辽宁	苑鹏	福建	刘钰
新疆	冀俊红	新疆	李卓	河北	王彦涛	福建	韩泳坤	西藏	络桑晋美
四川	施瑞	江苏	孙旭冬	四川	邹末	山东	郭臣刚	北京	王煦
山西	金毅	云南	蔡梦宇	山东	王帅	甘肃	刘天笑	广东	李铭杰
陕西	刘荣	内蒙古	齐鹤群	广东	陈鸿略	云南	李伟	广西	唐杰



最高杰作复苏——



达尔马斯卡王国的公主阿西亚。她头上披着美丽的白纱，脸上露出了温柔而灿烂的微笑。然而，就在这个举国欢庆的盛大仪式上，帝国军的爪牙已经蠢蠢欲动……

PS2	厂商：SQUARE-ENIX		发售日：2004年夏预定
	类型：RPG	价格：未定	人设：吉田明彦

备受瞩目的FF系列最新作终于揭开了神秘面纱。继2001年7月19日的FF X之后，FFXII的发售日也确定在2004年夏天，两部正统作品之间整整相隔3年时间。由于XII的剧情由鬼才制作人松野泰己本人亲自操刀，因而玩家的期待度空前高涨。



王国的飞空艇舰队全部集结在王宫周围

这是一个叫做伊万里斯的世界。支配着巴兰迪亚大陆的强大军事国家阿尔盖蒂亚帝国，与支配奥达里亚大陆的罗萨利亚帝国之间长年战火不断。而位处两块大陆交界处的达尔马斯卡王国，由于其重要的地理位置遭到了阿尔盖蒂亚帝国的突袭。面对帝国的侵略，达尔马斯卡的士兵在年轻王子带领下，决心挺身反抗。

在出征前的仪式上，全国各地的庞大飞空艇舰队陆续集结在王宫周围。其壮观程度不逊于科幻电影中的经典一幕。





决战的火焰熊熊燃烧！

面对帝国的魔爪，达尔马斯卡王国的骑士手持利剑冲向杀场……在原本和平的土地上，一场惨绝人寰的大战在所难免。

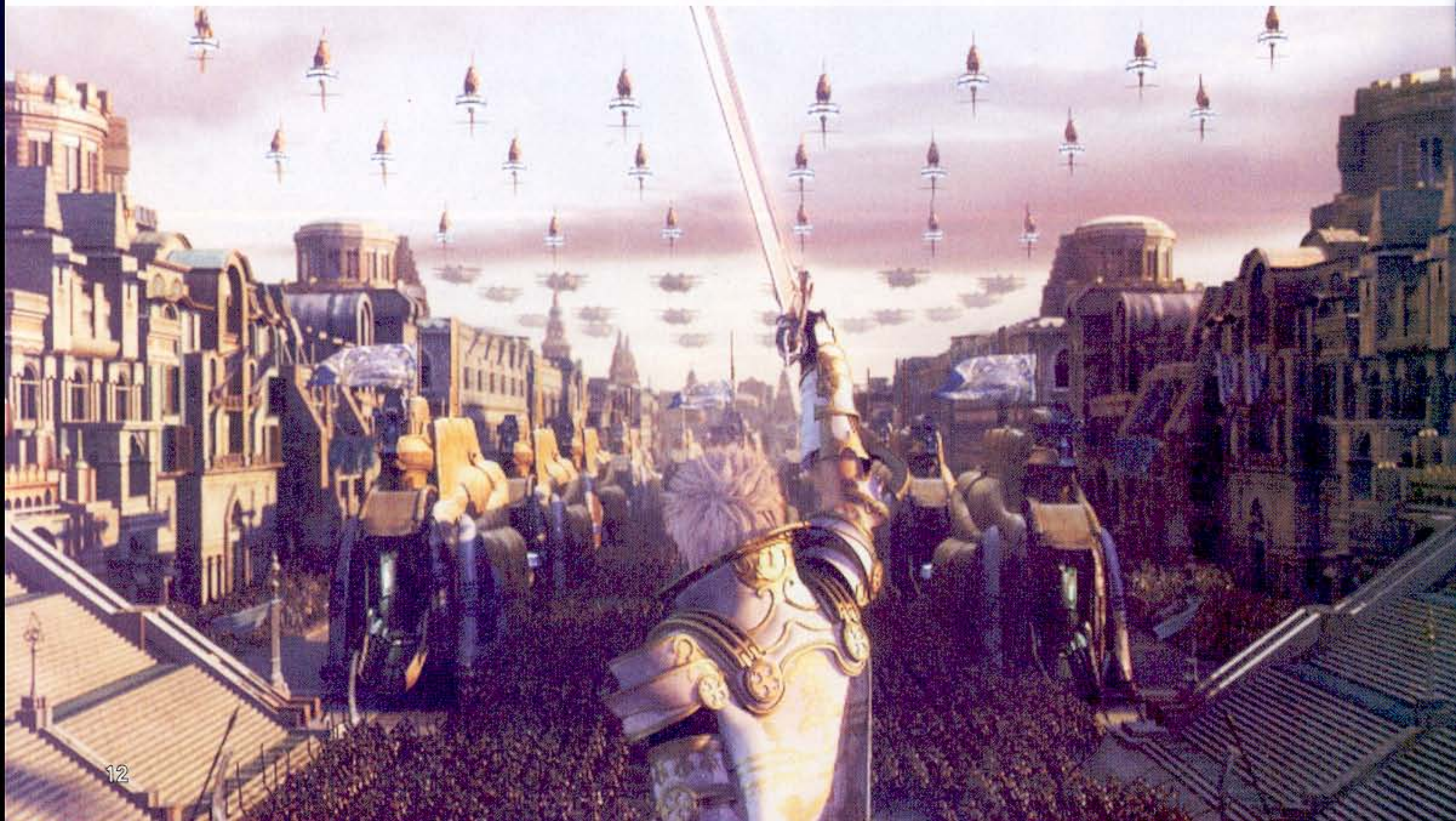
达尔马斯卡王国位于2块大陆的交界处，是阿尔盖蒂亚帝国与罗萨利亚帝国的必争之地，其中的居民除了人类以外，还生活着邦加族、维埃拉族等众多的亚人种。他们为了守护这个自由的国度、也为了再次迎来阿西亚公主那甜美微笑，决心与帝国军血拼到底！

在这场正与邪的壮阔战斗中，诗史般的游戏拉开了帷幕。



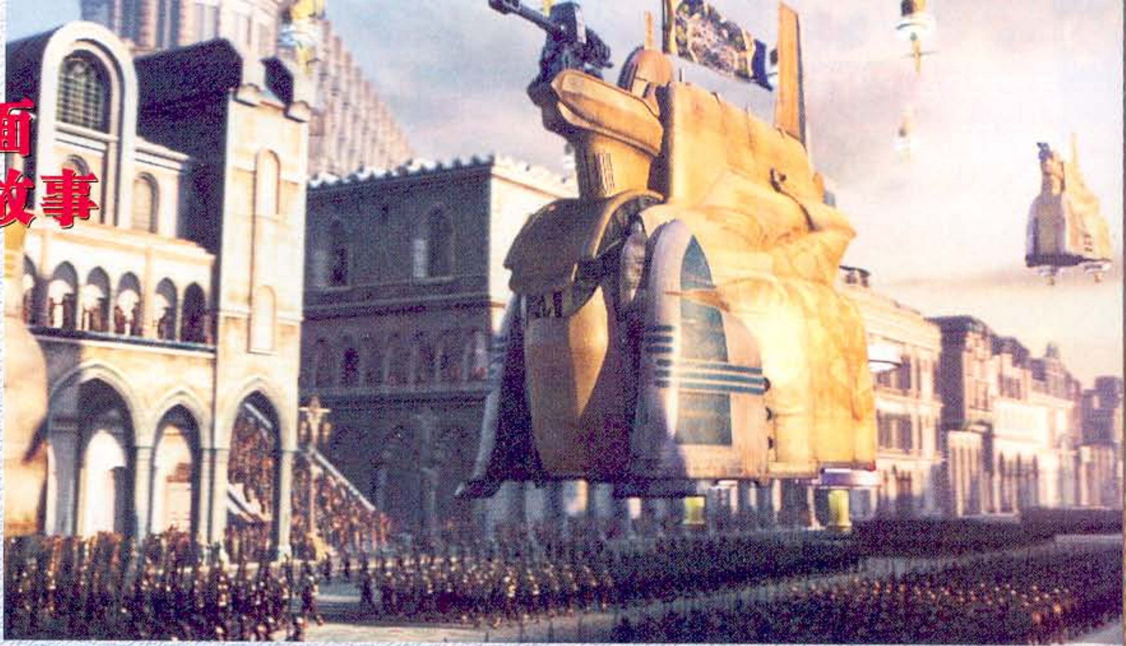
在出征前的仪式上，司祭庄严地高举宝剑，把它交到王子手中。年轻英俊的王子，面对成千上万的士兵许了“必胜”的誓言！

面对帝国军的侵略，达尔马斯卡王国奋起抵抗



解读静态画面背后的壮绝故事

本作的MOVIE CG制作由多次参与FF系列开发的VisualWorks负责。在发布会上公开的CG影像中，我们随处可见大气磅礴的华丽演出。下面就让我们通过对各个CG画面的分析，引领大家共同领略FF12的精彩所在吧。



举国出征的浩荡仪式

庞大的飞空艇缓缓地从天空降落到人群中。虽然达尔马斯卡王国拥有全长达到300米以上的飞空艇，但是大部分飞空舰队仍然以中～小型居多。面对拥有众多大型飞空艇舰队的阿尔盖蒂亚帝国，达尔马斯卡王国真的会有胜算吗？看到这里，人们不禁要为达尔马斯卡王国的命运捏一把汗。



为了荣誉而战的王国骑士

从铠甲的类型来看，前景的士兵应该是帝国军的一员，而乘坐陆行鸟的达尔马斯卡王国骑士正挥剑迎面冲来，一场轰轰烈烈的混战由此展开。为了制作这个场面，SE特别聘请了专业的西洋剑术专家，仔细考察角色动作，力求制作出刻骨铭心的战争场面。除去角色动作以外，士兵的盔甲质感以及陆行鸟的神态也被栩栩如生的深入刻画。



壮绝战争的无情结局……

尽管达尔马斯卡王国的战士们奋勇作战，但是在帝国军压倒性的战力面前，年轻王子所率领的军队仍然节节败退。

其实仅从飞空艇舰队的规模上就可以清楚地看出两国战力间的明显差距。在这场壮绝的战争中，达尔马斯卡王国的战士们立誓要保卫自己的国家，然而，帝国军的无情炮火却要将他们的信念彻底摧毁……在船坚炮利的帝国军面前，正义的力量也变得那样不堪一击。






↑在烟雾弥漫的桥上，一个神秘黑影突然出现在赖光面前……“曾被你打倒的，失去了犄角的妖鬼已经复活了，它的名字就是酒吞童子！”神秘人物对赖光说道。

九尾狐以外的残暴强敌陆续登场 赖光的宿敌酒吞童子的存在也被证实！

由于赖光的无心之过，曾被封印的妖鬼再次来到了人世间。它们残忍暴虐，烂杀无辜。而且在众多妖鬼中，有一个实力远远凌驾于普通妖鬼的强大鬼王，它就是酒吞童子。在前作中，酒吞童子曾作为赖光的宿敌而登场，并最终败给了赖光，失去了一只鬼角……不过现在已经证实，酒吞童子将再次登场于本作中。尽管我们现在还不清楚它的出现地点和出现条件。此外，其它BOSS级强敌也将陆续浮出水面！



←本作中，赖光所穿铠甲左肩上的角其实就是酒吞童子的鬼角。

酒吞童子、再度……



OTOGI 御伽 百鬼討伐絵巻



新的强敌 以及通过ROM试玩 掌握的第一手情报大公开！

在发售前夕，我们除了将公开众多强敌的情报以外，还将对多名游戏角色的动作进行详细解说。另外，对应试玩版的体验报告也将进一步丰富玩家对该游戏的理解。

XB	厂商：FROMSOFT	发售日：2003.12.25
	类型：3D和风ACT	价格：6800日元　监制：竹内将典

芦屋道满 误入歧途的巫术士



芦屋道满原本也是一位非常出色的巫术士，但是由于对晴明的嫉妒最终舍弃了人类的身份，化为妖鬼。他的外形酷似传说中的怪物，经常潜伏在黑暗之中以疾风般的速度突袭对手。成为妖鬼的芦屋道满仍然拥有很强的巫力，可以使用强力的巫术。



↑历史上确实有一位叫芦屋道满的著名阴阳师。芦屋由于败给晴明而被朝廷流放到了播磨。难道这两人命中注定要进行一番死斗吗?







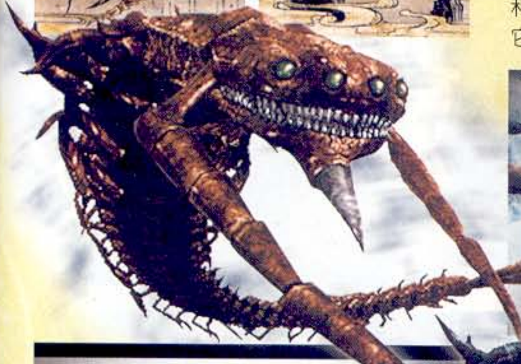
←得到黑暗之力的芦屋道满，实力已经远远超出了人类的想象。他的心中充满了怨恨，总是处处与晴明针锋相对。

↑道满被赖光的斩击命中，对付这种强大而邪恶巫术师，一刻也不能大意。

九蛇罗&阿蛇罗 成对苏醒的贪婪巨虫







前作中登场的飞天巨虫九蛇罗，被赖光逼到圣地后又被晴明封印在了冰之湖中。如今，它和另一只巨虫阿蛇罗一起再度复活。新作中，它那远远超过赖光数倍的庞大身躯仍然健在，而且数量变成了2只，因此战斗的激烈和艰难程度也不是前作所能够比拟的。九蛇罗能够抵御巫术，不善防守，精于攻击，而阿蛇罗则正好与其相反。是一对邪恶的搭档。



←九蛇罗是一种在宇宙中遨游的大蜈蚣。除了头部以外，它长长的身体、尾巴以及雷击都是玩家需要多加提防的地方。

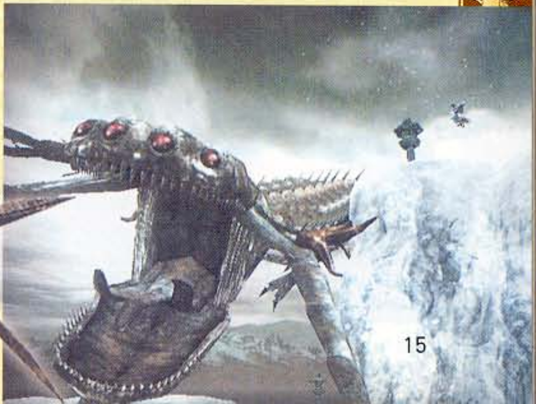


←黑色的这只就是阿蛇罗。在战斗中必须抓住它们的弱点分别使用直接攻击和巫术才能获胜！



↑再次复活的九蛇罗。赖光等人的手下亡鬼如今又露出了锋利的獠牙，蠢蠢欲动。





由试玩版的体会出发 讲述主角们的动作要领与操作


←深度解析祭器攻击、巫术等游戏角色的攻击方法！

与前作相比，本作的最大进化在于游戏主角变成了6个人。在我们刚拿到试玩版的时候，安倍晴明、赖光四天王、源赖光等6个人的技巧制作部分已经进入了发售前的最后调整阶段。虽然正式发售后角色的动作系统还可能有若干变动，不过我们仍将通过开发ROM为大家具体介绍一下目前已知的各种技巧。此外，各角色的特性报告也将帮助大家更好地了解这个游戏。



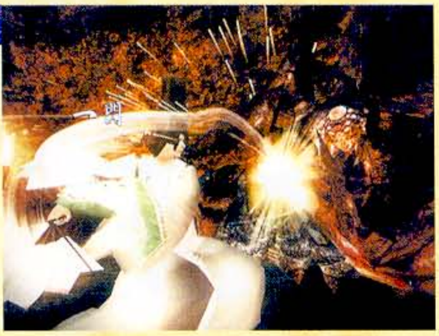
安倍晴明 可以使用投掷及巫术的组合技

按B键，晴明可以使出扇子的基本攻击。在靠近敌人的时候按Y键，则可以抓住敌人将其扔出去，而且还可以通过B键或Y键选择不同的投掷轨道。如果在抓住敌人的情况下按住Y键，甚至还能从敌人身上吸收巫力化为己用。X键巫术的攻击强度，比季武以外的4个人要高出1个级别。另外，玩家还可以使出威力强力的大巫术连锁技。由此可见，安倍晴明的实力是主人公中最强的哦！

普通攻击 B

→虽然出招简单，但同样颇具威力。具有攻击速度快、间隙小的优点。连续按B键的话为组合技。





抓→巫力吸收 Y

←抓住敌人后按Y键就可以从对方身上吸收巫力。这一招在打持久战时非常奏效。

抓→投 Y→B or Y

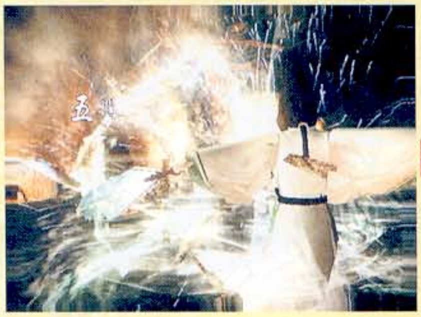




←抓住敌人后按B或Y键为投。按B为弧线投掷，按Y则是将敌人沿直线抛掷出去。

大巫术连锁 B B X X

↑发动普通攻击后，接着使出2发威力惊人的大巫术连锁技。





ROM试玩汇报 安倍晴明 篇

威力强劲的直接攻击和巫术

由于直接攻击和巫术攻击的威力都非常惊人，因此只要懂得灵活运用，就算遇到再强的敌人也不在话下。巫术是一种相对较强的攻击方式。通常情况应采取以大巫术连锁为主的攻击方式，待巫力下降时再抓住敌人回复自己。安倍晴明的移动速度及攻击速度在6个人中属于中等，玩家可以根据自己的喜好随意选择。



↑由于抓住敌人的时机绰绰有余，所以没什么难度可言，总之是手到擒来，轻而易举。

坂田公时 使用压倒性的攻击力粉碎敌人

坂田公时的普通攻击不容小视。其他人需要发动连锁攻击才能击倒的敌人，坂田公时只需1、2击就能轻松解决。坂田与晴明的相似点在于，也可以抓住敌人抛掷并吸收巫力。其最大弱点是移动速度迟缓，没有跳跃力。



抓→投 Y→B or Y



←↓操作方法和晴明相同，按Y键抓住敌人，然后按B或Y键将对方扔出去，但是投掷的威力比晴明要高。



普通攻击 B



↑间隙大、威力强。就算是强敌都无法承受他的巨斧。

抓→巫力吸收 Y

→按Y键抓住敌人，然后按住不松手就可以回复自己的巫力了。

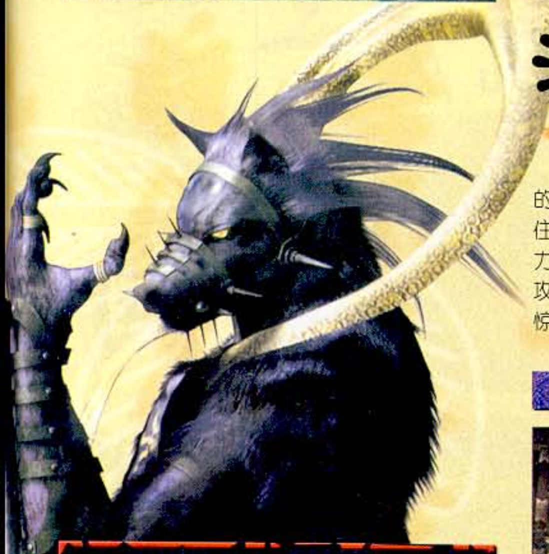


ROM试玩汇报 坂田公时 篇

关键是掌握巫力吸收的使用方法

由于普通攻击的威力可以与其它角色的大攻击相匹敌，所以常常只需一击就将敌人打倒在地。坂田是个不需要深入捉摸，体验攻击爽快感的最佳角色。但是大家要对其“移动速度迟缓”和“巫力过少”这两个缺陷格外注意。由于很容易出现在地图上四处徘徊用尽巫力的情况，所以巫力吸收就成为了至关重要的技巧。

渡边纲 范围攻击及防御是最大的长处



挥动大太刀的通常攻击和冲撞技等直接攻击的有效范围非常广。按X键发动巫术时，只要按住不松手就可以积蓄巫力，增加威力。此外，蓄力时还能够进行旋转太刀兼顾防御。如果将小攻击和大攻击组合起来的话，还能够发动威力惊人的冲击波。是一位范围攻击非常强的角色。



←广阔的攻击范围可以和季武并驾齐驱。就算是被敌人包围也无所畏惧。

冲撞刺右 右+B



←同时按下冲撞的右击型和普通攻击的B键即可发动。冲撞刺可以闪电般地冲向前方，迅速使出猛烈的一刺，极具杀伤力。

→按住X键不放积蓄巫力，而后一口气释放出来，这样可以大大提升巫术的威力。不过这招的巫力消耗也非常巨大。



巫力积蓄+防御 X

范围攻击 B B Y



↑将小→小→大的攻击组合起来就是范围攻击。网状的冲击波从中心扩散到四周，远处的敌人也一样溃不成军。

ROM试玩汇报 渡边纲 篇

使用简单的入门级角色？

攻击面积广、速度快、间隔短——即使是远处的敌人也一样难逃厄运，渡边纲是非常好用的角色。尤其是范围攻击时将敌人掀飞的效果，如果能够连续使用的话，普通喽罗根本无法近身。此外，他的防御技也非常有效，美中不足是巫力消费比较大，使用时必须精确控制。

厮杀呐喊之声响御战场

服部半藏

统帅伊贺忍军的首领。在主君家康由于“本能寺之变”陷入困境的时候，率领伊贺 · 甲贺的众忍者将家康平安护送到了三河。从此之后，服部半藏就作为家康的心腹得到了重用。





本作也描绘了城内的战斗。说不定玩家将会遭遇到从未有过的密集战。



如果被敌人包围的话，只要使用“无双奥义”就可以扭转不利的局势。



戦国無双

SENGOKU MUSOU

PS2	厂商：KOEI		发售日：2004年2月
	类型：ACT	价格：6800日元	其他：——

大地在马蹄声中颤抖，厚重的盔甲在阳光下闪闪生辉，放眼望去是无数晃动的刀刃。随着一片耀眼的白光闪过，成千上万条人命就此消失……。能够在群雄割据的战国时代称霸天下的人，究竟是为了信义甘愿赴汤蹈火的人，还是以战斗为乐的人，抑或是生存于黑暗中的人呢……。

真田幸村

曾多次参与“关原合战”等大战役，建立了无数功勋的英雄。特别是在“大坂夏之阵”中，他的勇猛果敢甚至使得家康险些被迫自尽，不管敌我都对他敬畏三分。

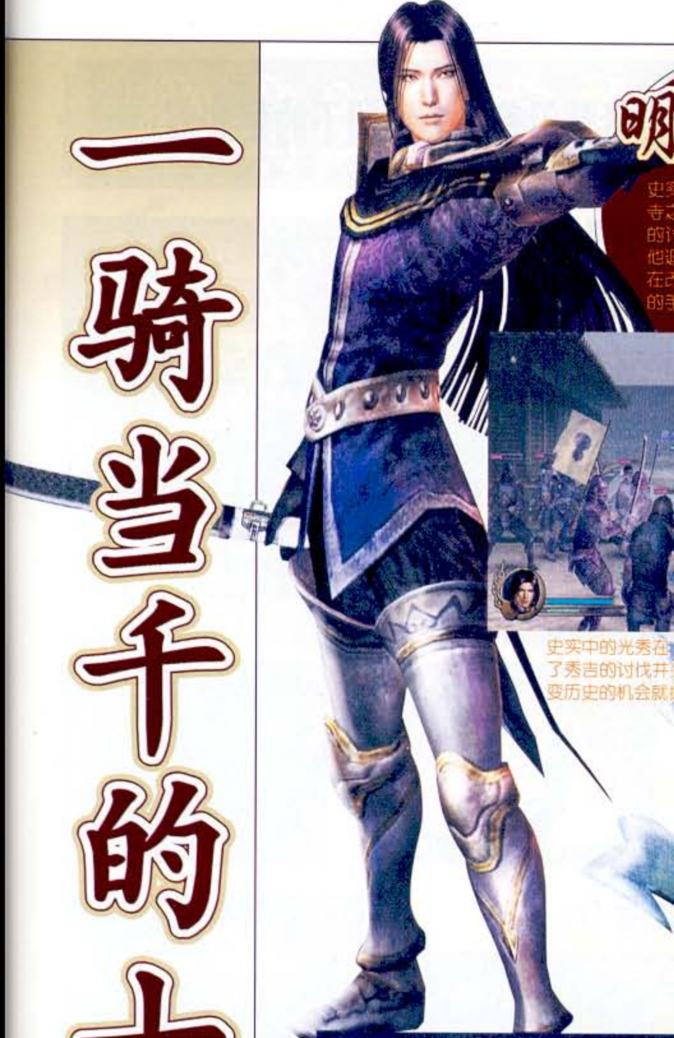
战场转移到战国乱世的「无双系列」最新作



驰骋在无尽的战场上，打倒数以千计的敌人，以爽快感征服无数玩家的人气系列《真 · 三国无双》推出新作！迄今为止，该系列一直以中国的“三国”时代作为舞台。不过这款预定明年春天发售的新作，却是以距今500多年前的古代日本，无数武将对峙，群雄割据的“战国时代”作为新的战场。

虽然故事的舞台发生了巨大变化，但游戏的基本系统仍然健在。玩家要扮演其中的一位武将，面对大批的敌人展开轰轰烈烈的战斗，尽管《真 · 三国无双》系列中将敌人吹飞的感觉已经非常具有魄力，但本作又加入了劈开敌人的新爽快感。玩家随处都可以欣赏到日本独特美学所营造的精彩演出。

一骑当千的士兵血战



明智光秀

史实中的明智光秀在“本能寺之变”后遭到了丰臣秀吉的讨伐，并最终失败，就此他退出了历史舞台。然而，现在改变历史的机会就握在你的手中。

史实中的光秀在“本能寺之变”后遭到了秀吉的讨伐并失败了。然而，现在改变历史的机会就握在你的手中。





女忍者

从未在历史的舞台上出现过，完全是本作的原创角色。手持两把忍剑使用得出神入化。不过关于她这次的任务和身份仍然被包围在重重的谜团之中……

为了守护幸村，女忍者与敌人展开了斯杀。难道说她是作为幸村的部下而登场的吗？





面对手持上杉家独特“毗”字旗的敌人，幸村拼死奋战。这大概是上杉征伐战中的某场战役吧。

前田庆次

织田的家臣，前田利家的外甥。为人豪爽，性格放浪不羁，总是身着华丽的服装。喜欢四处流浪的他最后出于朋友情谊投靠了上杉家，在上杉和伊达、最上联合军之战中担任先锋。



以德川的大军为对手，幸村像狮子般勇猛的在战场上大显身手。他之所以被称作“日本第一勇士”，就是从这时候开始的。

创造出全新的历史

或者是沿着史实所留下的足迹前进……



号称『日本第一勇士』的战国时期头号猛将

真田幸村

你的行动将逐渐改变历史的流程

用自己的手开创出新的历史就是本作的主题概念，玩家在战斗中的一举一动都会创造出一段完全不同的历史。即使是史实中壮志未酬身先死的人物，也可以在玩家的合理安排下生存下来，并最终成为天下的霸者，这次的《战国无双》不同于描绘了三国鼎立历史的系列前几作，而是主要以武将个人为中心展开整个故事的，玩家可以亲身体验到历史中各个名武将的全新人生。





假如成功击退了敌兵并消灭对方的大将，那么长年生存在黑暗中的忍者是否也可以走到阳光下呢……

用自己的力量去创造新的命运

如果幸村成功地在“大阪夏之阵”中消灭了家康？如果光秀成功地击败了秀吉的军队？这部作品将实现这些历史上的“if”。



为了保护家康免遭光秀毒手，半藏不惜使用忍术奋战



假如摆脱追击队的话，光秀是否会成为战国的霸主呢？

在战斗中会被下达各种指令

在游戏进行时，画面的右下方大家可以看到各种即时出现的讯息。这些战斗中出现的行动指令就是玩家需要完成的“任务”。根据战况的发展，游戏中会发生各种不同的任务，达成一个后还会不断发生新的任务，任务总数共计多达500个以上。



如果能成功消灭高破坏力的大炮队，我方就容易获胜了。



游戏中也为玩家准备了必须潜入敌城的任务。明知九死一生也要以身犯险。



不听从命令自由行动

虽然任务会根据战场上的状况时刻发生变化，但玩家并不一定必须遵守这些任务提示行动。如果按照自己的想法任意战斗的话，说不定还会发生与完成任务后完全不一样的情节呢。



敌方刺客袭击本阵！对手就是有名的忍者·服部半藏，绝对不容小瞧！！



战国武将列传 **其之壹** 令德川家康几欲自尽的一代男儿

真田幸村在“大坂夏之阵”中屡次成功逼退敌方总大将·德川家康所率军队，最终在德川大军的猛烈攻击下力竭而死。传说真田幸村同归于尽式的作战使家康几乎被赶至绝路，而且如果不是部下的劝阻几乎自尽而死。

由于真田的自杀性突击给人留下的印象太过强烈，所以很多人都认为他是战国时期真正的“无双的猛将”。而对幸村的哥哥信幸的评价则是“处事柔和，能够忍辱负重，言语不多，有怒气也不会表现出来”，虽然真田信幸平素非常和善，可一旦上了战场同样也会化为勇猛善战的厉鬼。尽管众多的浪人在“大坂之阵”中集合到了丰臣的旗下，可如果没有同样加入丰臣方的幸村，他们就根本无法真正团结起来，可以说这一切都和幸村的人格魅力密不可分的。

武者的秘密绝技

在修罗场中求生就是自己的技能

发挥近乎鬼神般恐怖之力的「无双奥义」

每个武将都拥有在一瞬间横扫周围敌人的华丽必杀技——“无双奥义”。和系列前作一样，每次打倒敌人得到道具，画面下方的“无双”槽就会上升一些，一旦蓄到MAX时就可以发动奥义了。不管是在陷入绝境时还是要一口气消灭强大的敌方武将，这一招都是应付各种局面的关键技。所以想方设法蓄满奥义槽绝对是战斗中的重点。



这就是庆次的无双奥义，挥动手中的长枪，毫不费力就挑飞成群的士兵。



光秀施展的斩击放出万道光芒，极华丽的太刀技，简直像是在跳舞一般。



不同武将所使用的无双奥义也有不同的特点。有的奥义可以用于紧急回避，有的奥义则可以用来攻击单一个体的敌人，形式多种多样。

将成群的敌人一网打尽

利用各人的特有技在战场上驰骋冲杀

本作中的每个武将都有自己独特的动作变化。例如，如果是忍者的话就可以使出“二段跳”及“锁镰动作”等等，强调出了每位武将不同的个性。

而且，该作中还会史无前例地出现搭乘交通工具作战的大场面，至于究竟是哪种交通工具现在我们还尚未可知，还请大家继续关注我们今后的无双报道。

只有忍者才能掌握的特殊技巧「二段跳」

服部半藏和女忍者等忍者角色可以施展出其他武将无法使用的“二段跳”。“二段跳”是跳起来一次后在空中向上再跳跃一次的技巧，是轻巧的忍者专用动作。所以如果被敌人包围的话，忍者角色也可以不用战斗，利用这招从敌人的头上跳过去，突破包围圈。



根据所选武将的不同特性也迥然不同

根据每位武将的不同性格特征，他们使用的武器也分成刀、枪、锁镰、手里剑等等。由于攻击力及防御力等参数有所不同，所以根据玩家所选择的武将，战斗方法也会有很大差别。大家快找一个自己爱用的武将吧。



用刀作为武器的光秀，比起攻击来似乎更善于防御。



幸村比较像之前作品中的赵云，这种正统人物应该也较好用吧？



半藏除了使用武器攻击以外，使用腿技展开肉搏战也一样不在话下。

战国无双 鹰眼的考察

「那个人物」将作为部下活跃!?

真田幸村身旁的那个人分明就是“真田十勇士”之一的雾隐才藏！难道这次还会有与系列前几作类似的“无双护卫兵”系统存在？只要有了这种实力雄厚的伙伴，相信不管是什么样的野心都一定能够实现吧。



猿飞佐助等角色的出现也已经得到确认，难道十勇士会全登场！？



在战场上历经无数次生死洗礼 不死的『奇人』

前田庆次

战国武将列传 其之贰 勇猛的战士不为人知的风流一面

前田庆次在上杉和伊达·最上联合军的大战中展现出了自己惊人的实力，然而使庆次名扬天下的却并不仅仅是这次战役。

在战场上他喜欢骑着爱马松风手持朱枪、身穿红色甲胄和红色羽毛披风，即使是在形势不利的战斗时他也照样打扮得极为特立独行，由于其为人极其怪异、做事又放荡不羁、总是按照自己的喜好行事，性格喜怒无常，所以又被称为“倾奇者”（奇人、狂人）。

然而，庆次绝不仅仅是一介鲁莽武夫。比之战斗杀戮，他更爱好战国时期的文学和诗歌，并且在音乐、歌舞剧等各方面均有极深造诣，他所作的诗歌广为当时的民众所传诵，从本作中他的歌舞伎装扮大家就可以看出一斑，像他这样的武将可是战国时期为数不多的，是个能够理解“雅之心”的风流人物。



无双报道

游戏角色&WANZER(机体) Character&Wanzer

与达雷尔一起战斗的伙伴及乘坐机体大公开！

本作将通过埃尔莎和达雷尔2个人的视点分别展开不同的情节。本次的介绍会以达雷尔的剧情为中心，为大家讲述其中的登场角色与乘坐机体。



DARRIL 达雷尔

U.S.N.陆军332机动中队第5分队队长。对军旅生涯毫无好感，性格开朗乐观。

[Diable Avionics公司] 乘机：

[Diable Avionics公司] 乘机：LEXIS L

和达雷尔一起在硝烟中冲锋陷阵的亲密伙伴



RENGES 莱盖斯

既是达雷尔的忠实部下，也是达雷尔的生死之交。为人沉着冷静，感情很少外露。在战场上是值得信赖的伙伴。

角色育成系统等相关新情报陆续解禁!!

男主角达雷尔篇的详细情报及角色育成方法公开！以下内容将帮助我们进一步了解前线最新作！





PS2	厂商：SQUARE・ENIX	发售日：2003.12.18
	类型：S・RPG	价格：6800日元	其他：——

FRONT MISSION 4

前线任务4



背包 BackPack

除去原有用途以外再次追加全新丰富要素的背包系统特别公开！

在前作中，装备背包可以增加能源输出功率和道具持有数量。而在《FM4》中，背包的种类（机能）得到了大幅增加。由于该作的背包设计采用了更加奇特的形状，所以玩家仅从外观就可以对背包的种类进行判断。

POINT 1 将全部7种背包根据机体的性能搭配使用！

游戏中共有7种背包，大家可以通过下表了解每种背包的性能。对于以前没有出现过的全新类型，我们将通过图片进行具体解说（埃尔莎部队专用除外）。只要掌握正确的使用方法，有时候一个背包甚至可以扭转整个战局，所以大家务必认真考虑每一种背包的使用场合，让其在战斗中发挥最大作用。



一与过去的作品相比，背包的重要性得到了明显强化。

背包的功能

名称	性能
道具(Item)	可以收纳道具
涡轮(Turbo)	提升发动机功率
修理(Repair)	修理
喷气发动机组件(Jetpack)	登上连履带车也无法通过的阶梯路段
电磁波干扰(Emp)	制造干扰
传感器(Sensor)	诱导自己周围的导弹
通讯(Radio)	请求空中支援（只限埃尔莎方）



传感器[Sensor]

在攻击远处敌人的时候，只要附近有装备此背包的己方机体，就可以使用传感器诱导导弹攻击敌机。



电磁波干扰[Emp]

这种包发出的电磁波可以封住敌人的攻击或援护呼叫。另外，不同的包发出的电磁波种类也不尽相同。

[Leonora公司] 乘机：Giza



表面轻浮不羁难堪大气 但是内心充满责任感的青年

所有伙伴中最年轻的人，对达雷尔而言就像小弟弟一样。虽然外表轻浮，但秉性非常善良。

CHAEFFER 谢法

[Sender公司] 乘机：Husky Mk.V



充满正义感、厌恶欺骗行为 「公正委内瑞拉」的年轻领导者

正义感十足，最讨厌欺骗、讹诈。遇到被迫害的人就会全身心地投入到救助工作中去。

LUIS 路易斯

[Diable Avionics公司] 乘机：Carm200



和恋人路易斯相守 为了祖国而战的少女

伊奈斯与路易斯一样充满了正义感，为人坦诚，懂得为别人着想。处世手段比路易斯更加柔和。

INES 伊奈斯

继埃尔莎以后，达雷尔一方的登场角色也终于走到了台前。这次，我们带来了以背包为主的最新情报。虽然系列的饭斯们早已对这些要素烂熟于心，但是《FM4》的进化仍然不容小窥，即便把它说成一款已经摆脱原有桎梏的全新作品也不足为过。希望大家能够通过我们对于瞩目点的分析，在发售前夕有所准备。



↓本作的故事发生在《FM1st》的6年之后，也曾在《FM1st》中登场的达雷尔将担任本作的主人公。



↑达雷尔的部队似乎在坠毁的运输机残骸中发现了些什么……？



CHECK

伊奈斯与路易斯所隶属的“公正委内瑞拉”是什么组织

徽章



达雷尔等人奉命抵达委内瑞拉展开反政府运动，而这场运动的中心就是公正委内瑞拉组织。至于他们为何会与身为U.S.N.正规军的达雷尔等人一起行动，现在仍然是个谜。





←↑除了友情上的原因以外，相信双方也会在利益上各取所需！

POINT 2 关注只在埃尔莎篇中登场的特殊背包「通讯背包」的能力，在战斗中掌握主动权！

通讯背包

率领Durandal部队（EC陆上新战术研究机构）的埃尔莎一方，利用自己的技术首先将最精锐的器材运用到了战场上。玩家可以使用一种叫做通讯背包的特殊背包。特殊背包的无线电可以联络在空中待命的机体，进行轰炸、补给、防御等空中支援。



←由于空中支援的次数有限，所以一定要谨慎使用！

【攻击支援】 对目标进行空中轰炸！

选择攻击支援的“Air Strike”之后，玩家就要确定战区内的轰炸点。由于轰炸请求会在数回合后才能被执行，所以一定要想办法把敌人困在轰炸区域内。值得注意的是，轰炸波及到的范围很广泛，而且破坏力巨大，所以一定要谨慎安排战术，以免己方部队也受到伤害。

空中轰炸是柄双刃剑





↑→指定轰炸点时务必慎重！一步走错就可能殃及己方，因此空中轰炸也被看作为一柄双刃剑！

【补给支援】 调派补给单位空投到战场

选择补给支援的“Supply Drop”后，就可以发出空投补给支援的请求。玩家首先要从战斗区中选择一个合适的空投点，待发出请求的自军行动结束后，运输机就会抵达指定区域并投下补给包。此后需要己方机体走到补给包旁，完成补给工作。



↑→选择补给空投点同样要慎重，因为补给包也有可能被敌方破坏！





无双报道

机动战士高达 ~战士们的轨迹~

令你亲身体验动画中的故事 GC上首款高达游戏发表

PS2	厂商：BANDAI	发售日：2004年预定
	类型：战术ACT　价格：未定	其他：——

利用熟练的操作技巧和多变的战略战术去挑战艰巨的任务吧！

以1979年在电视上放映的人气作品《机动战士高达》为题材的动作游戏即将在GC上登场。玩家可以扮演阿姆罗、夏亚等大家耳熟能详的角色，实现成为NT驾驶员的儿时梦想，挑战高达世界的最高极限。由于这是GC上的首款高达游戏，因此受到了FANS的高度关注，而任天堂也借此机会推出了限定版主机，以拉抬人气。



高达Gunperry登场！



↑→由于故障被敌方发现的高达Gunperry登场！这一幕和原作几乎一模一样。

彻底再现原作中的大魄力战斗



←联邦高达与吉翁扎古的单挑场面。高达举起手中的激光刀向扎古用力砍去。这一击应该可以分出高下了吧。

战术　根据战局情况运用最合理的战术！

如果事先没有战术安排，莽撞杀入敌阵的话，即便是技术超好的驾驶员也一样会一败涂地。因此大家务必要在战斗前认真检索敌方MS的情报、反复确认地图，以制定最佳的进攻路线。要想在残酷的战场上存活下来，随时根据战况选择相应的战术也是很重要的。



↑不论采取什么行动，仔细观察地图都是很有必要的。



↑对GunCannon驾驶员凯伊下达移动路线的指示。该指示好像是让他移动到用白色箭头表示的高达附近，难道是与友军队一起作战吗？

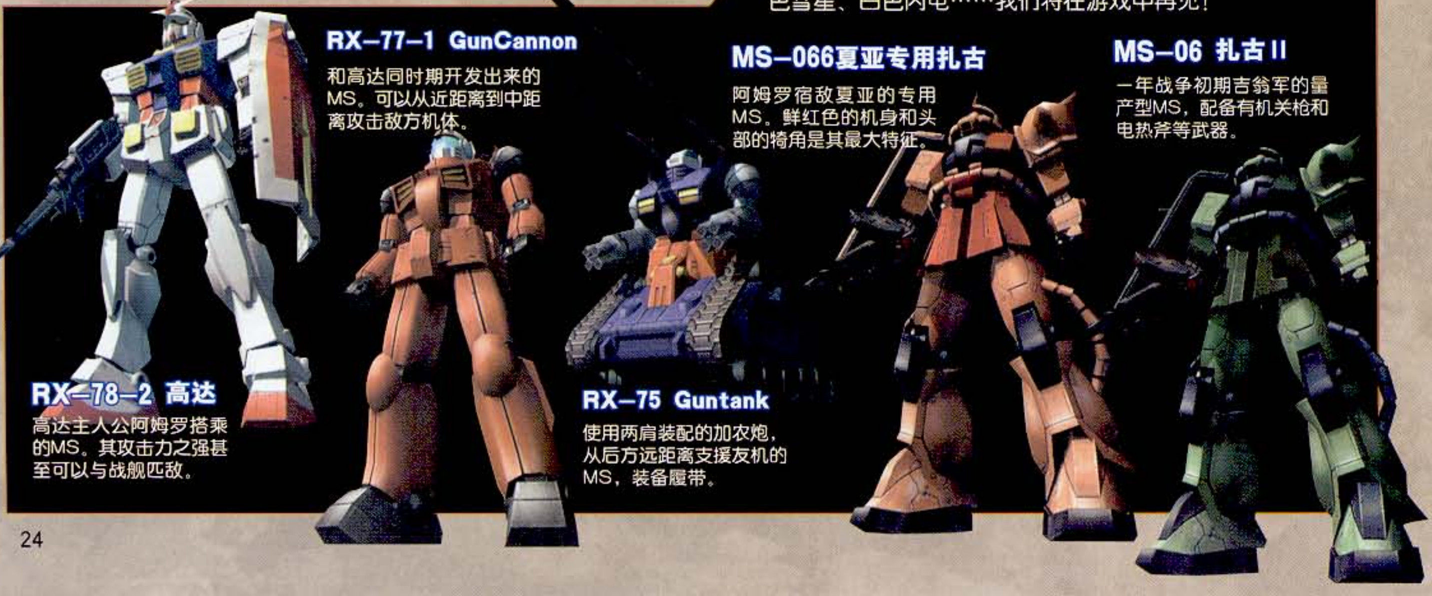
根据战况对己方机体做出指示



→这是对Guntank驾驶员隼人做出的指示。根据指示，隼人会在移动过程中对扎古进行攻击。这场高达对扎古的战争似乎永远没有结局。

以CG影像再现MS机体的飒爽英姿

众多曾在TV动画《高达》中出现的MS将在本作中登场。赤色彗星、白色闪电……我们将在游戏中再见！



RX-77-1 GunCannon
和高达同时期开发出来的MS。可以从近距离到中距离攻击敌方机体。

MS-066夏亚专用扎古
阿姆罗宿敌夏亚的专用MS。鲜红色的机身和头部的犄角是其最大特征。

MS-06 扎古II
一年战争初期吉翁军的量产型MS，配备有机关枪和电热斧等武器。

RX-78-2 高达
高达主人公阿姆罗搭乘的MS。其攻击力之强甚至可以与战舰匹敌。

RX-75 Guntank
使用两肩装配的加农炮，从后方远距离支援友机的MS，装备履带。

动作 在战斗中发挥机体的最佳性能！

在战斗中，玩家除了可以使用激光枪、伏尔干火炮等丰富武器外，在3D空间中展开的多彩攻击动作也同样值得关注。总而言之，通过熟练的操作，玩家将可以像NT驾驶员一样彻底挖掘机体的性能，在激烈的战斗中展示自己的超凡技术，充分体会高达游戏的所特有的“成就王牌机师”的乐趣。



↑高达与扎古的格斗战异常激烈！



↑敌方扎古终于被击坠，大成功！

可以一举改变战况的Ability系统

在本作登场的驾驶员中，有一些人拥有一种被称为“NT能力”的特殊技能。使用NT能力时会消耗驾驶员的集中力点数，但是却可以得到在一定时间内确保自机不受损伤、提高命中率等各种效果。如果NT能力使用时机恰当的话，甚至可以一举扭转不利的战况，因此我们要格外重视NT机师。



↑上图即吉翁军王牌驾驶员夏亚的NT发动画面。随着驾驶员的等级不断提升，可以使用的NT能力也会相应增加。



↑一阿姆罗发动NT能力的画面。此时会插入驾驶员的脸部特写，饭斯看了都会感动得流泪。

一旦发动特殊能力



就会出现脸部特写

显示各种情报资料的战斗画面

在与敌方MS作战时，画面四周会对战况进行数据化显示。通过对这些数据槽的理解，玩家可以随时把握战局，制定出合理可行的战术安排，从而增加获胜筹码。下面，我们就从这张图片出发，为大家介绍各种数据槽的作用。

读解战斗场景的画面

守备对象状态
可以得知目前守卫目标（该图为白色要塞）的情况。

锁定警告
被敌人锁定时的警告。左右代表被左右的敌人锁定，上下代表被前后的敌人锁定。

雷达
雷达能够侦测出自己附近的敌机与友机的位置。



装甲数值槽
表示MS的装甲值，如果在这个槽变成0时遭到敌人的攻击就会GAME OVER。

防护盾槽&SubWeapon槽
防护盾槽表示机体所装备的护盾的装甲值。一旦数值变为0，防护盾就会彻底破损。SubWeapon槽则表示SubWeapon的残余弹数。

能源槽
表示残余的能源量，当该槽变为0时就无法使用激光武器、加速助推器等装置了。

压力槽
表示驾驶员所承受的压力值。当该槽饱和时，驾驶员的心理就会彻底崩溃。根据该槽的具体数值，有时驾驶员会无法使用NT能力。

任天堂GAMECUBE 购买夏亚专用BOX抢先体验『高达』热血魅力

11月27日，任天堂将在夏亚限定版GC中加入《机动战士高达～战士们的轨迹～》的体验版！那么，这套让人垂涎的大礼包中都会蕴涵怎样的惊喜呢？



11月27日发售
售价 21000日元

GAMECUBE&GBPlayer
夏亚专用红色

限定版的GC主机和GBP都以夏亚的专用红色为主色调。而GC主机的标牌部分和手柄上也绘有吉翁军的徽章。





MS IN ACTION!!
『机动战士高达～战士们的轨迹～』版
夏亚专用扎古 卢沃姆战役版

只有购买这款夏亚专用BOX才能得到的人气MS IN ACTION系列限定手办。这可是夏亚在卢沃姆战役中搭乘的扎古ⅡC初期型的手办哦。

可以供玩家抢先体验的“战士们的轨迹”的特别版。与成品版的区别在于限定版不仅收录了特别编辑的开场动画，众多MS的设定图鉴也很有收藏价值。



『机动战士高达～战士们的轨迹～』
特别限定版

在超级丰富的比赛项目

三人一组展开大冒险的《索尼克英雄》即将发售。下面我们将围绕2P模式中的众多比赛项目为大家讲解新作情况。



索尼克英雄

激烈比赛中产生的竞争乐趣！首次公开6种对战规则！

除去单人模式以外，《索尼克英雄》还加入了2人游戏的对战模式。对战模式共有6个项目，玩家可以体验到花样百出的不同动作所带来的多彩乐趣。这次，我们就主要介绍一下各项目的具体概况，以及不同项目的不同场景。

PS2	厂商：SEGA		发售日：2003.12.30
	类型：ACT	价格：6980日元	监制：中裕司



↑在严密的规则下体会白热化战斗的非凡乐趣！

6种绝妙项目和多彩关卡的不思议大检索!!

2P对战模式中共有6种不同的对战项目。每种项目都有3个专用场景，首先胜出2次的一方为获胜者。虽然开始时能玩的项目只有“动作竞速”一种，但是只要在单人模式中收集到一种叫做“EMBLEM”的道具，并达到一定数量，比赛项目就会逐渐增加，游戏的乐趣也将随之POWER UP。

RULE ① 传统经典动作竞速

在短距离赛道上驰骋！

动作竞速是一开始就可以玩的游戏，场景难度相对较低，很容易通关。但是由于赛程很短，一瞬间的失误就会导致整场比赛的失利，因此我们决不能疏忽大意，还是要百分百地投入！

↓这一关也曾在剧情模式中出现过！

海滨山道



大都市



←玩家必须在高速赛道中解开各处的圈套。

RULE ② 战斗

将敌方队伍打出场外！

该项目非常简单，只要将敌人打落场外即可获胜。在比赛中，首先将对方队伍的3个人全都打出场外的一方胜利，但是由于只剩下一人也可以继续作战，所以不到最后时刻绝对不能掉以轻心。

海龟壳



大厦天台



←与马里奥赛车一样，互相陷害也是游戏的乐趣之一。

RULE ③ 特殊场景

在神奇惊险的赛道上奔驰

在限定时间内，首先到达终点的一方为胜利者。比赛中，前方会不断出现障碍物，玩家必须要高速奔跑、灵活躲避。与其它项目相比更加刺激！

关卡1



关卡2



←↑各个关卡的起伏落差非常悬殊，赛道变化也相当丰富。

TOPICS

MD版《索尼克2》中的特别关也将全面进化！

在图的特别关就是MD版《索尼克2》的强化画面，如果与下面的原作画面进行比较的话，饭斯们真要感激涕零啦！



MD版

中享受超·加·速!!

RULE ④ 金环收集比赛

在规定时间内收集金环!

提起索尼克系列，大家一定对金环收集系统非常熟悉。在一定时间以内，收集金环数量比较多的一方获胜。该项目中既有鸡蛋人乘坐飞行器从天空投掷金环的关卡，也有画面强制卷轴的关卡。



↑无论如何也要拿到鸡蛋人投掷的金环。这样看来，正确预测金环的落地位置应该就是最重要的关键点吧?



→强制向上卷轴的关卡。拿到金环就赶快逃命吧!

RULE ⑤ 长橇急速竞技

可以比对手领先3圈!?

乘坐长橇，首先跑完3圈到达终点的人就是胜利者。赛道中设有拐弯、高低落差等各种设计，布局巧妙刺激，完全可以媲美真正的赛车游戏。赶快约好朋友一起来比试竞速水平，创造最高纪录吧!



↑海滨赛道的风景秀美如画，但是如果你只顾着欣赏美景的话就能很难在激烈的竞争中获胜。



↑如何有效利用赛道中的道具和机关将是取得胜利的关键所在。



←城市赛道起伏剧烈，机关众多。只有对路线非常熟悉的人才能掌握胜负的主动权。

RULE ⑥ 超速赛道

体验顶级兴奋感的第一选择!

在所有的比赛中，超速赛道是最紧张、最刺激的项目。两队从赛道两端出发，以中央为终点。其特点在于赛道距离很短，可以瞬间分出胜负。任何一个微小的疏忽都可能影响比赛的结果!



←这个场景的赛道上布满了机关。玩家最好选择力量型角色一边清除障碍，一边努力向前。

↓以在隧道内疾驶的列车为舞台。各个车辆之间的空隙很大，如果遇上阻碍就会消耗许多时间!



TOPICS

可以使用4支队伍以外的角色?

从这次介绍的画面看，在剧情模式中使用的4支队伍都可以参加对战。不过，玩家们最关心的还是游戏中是否有隐藏角色的存在。到底能否使用鸡蛋人以及金属索尼克呢?这些饭斯们关心的问题现在还不得而知。



↑隐藏角色是饭斯级人物最关注的要素，真希望看到隐藏角色的端倪啊!

INTERVIEW

Part……2

关于从2D向3D的发展之路?

这次我们特别请到了索尼克系列的创始人中裕司先生，请他为我们讲述索尼克从MD时代到土星时代的幕后制作故事。

SONICTEAM 董事长

中 裕司



除去索尼克系列以外，曾制作过NIGHTS、梦幻之星系列等众多名作的顶级制作人。目前正在为本作的开发工作而彻夜难眠。

3D部分的制作难度令我感到非常头疼

『索尼克&纳克鲁兹』诞生的秘密故事?

——请给我们讲讲关于MD版索尼克的故事吧。

中裕司：当初我们本来想在3代中使用SVP芯片，从而实现多边形化处理。但是为了配合麦克唐纳的活动，许多东西只得忍痛割爱……（笑）

——中途停止制作的部分和“索尼克&纳克鲁兹”有何关系吗?

中裕司：是的。我们想把3代中没有完成的想法注入到下一部作品中，所以最终采用了在“纳克鲁兹”卡带上插卡的方式。这样不仅让玩家同时玩到了“3”和“纳克鲁兹”，外表看起来也很漂亮（笑）。

变成3D之后，游戏的乐趣度究竟会怎样?

——世嘉土星时代的索尼克是如何进化的呢?

中裕司：英国游戏制作人员制作的SS版“索尼克3D BLAST”向3D表现发起了挑战，而“索尼克R”则是一款完全采用3D多边形制作的竞速游戏。

——在进行3D进化的时候，哪一点是最辛苦的呢?

中裕司：我们想在“索尼克JAM”中实现索尼克在3D旷野上奔跑的画面，但是类似视点、距离感等问题在那个时候都难以解决。关于这些问题，我想即使是现在的业界也无法完全解答，这也是我们今后需要继续钻研的课题。



其余主人公终于登场！令人期待的



名字	乌尔		
本名	乌尔姆纳夫·波尔泰·修伽		
年龄	25岁	属性	暗
特技	拯救世界		

本篇的主人公。此前一直和塞佩特一起旅行，后来为了保卫杜鲁弥村而战，但是很不幸，他在战斗中失去了特殊能力。为了找回丢失的能力，乌尔更加坚定地投入了战斗。



名字	罗杰		
本名	罗杰·培根		
年龄	700岁以上	属性	无
特技	科学和学习		

从老态龙钟的外表似乎很难想象这是一位传说中的伟大魔术师。在前作中，罗杰提前察觉到了世界毁灭的前兆，并对主人公提供了帮助，这回他将从故事序盘就开始登场。



名字	罗兰斯		
本名	爱德华·罗兰斯		
年龄	37岁	属性	风
特技	蛊惑人心……		

拥有“英国探险家”头衔的谍报员，与故事的主线有着神秘的联系，是一个非敌非友亦正亦邪的人物。他的出现究竟意味着什么呢？这将是游戏中玩家所必须面对的疑问！

这是所有登场角色吗!?

迄今为止，该作公开的角色已经达到8名，与前作人数相同。这就是全部的主角吗？



卡莱
脱下军装换为便服的卡莱。游戏中的她会穿哪种服装呢！？



塞佩特
操纵换装娃娃可奈莉雅的神秘老人，战斗能力一流。



布兰克
杜鲁弥村中名叫珍妮的少女所饲养的狼，超能力者。



乔奇姆
对自己的体力引以为傲的一流摔跤选手，非常凶悍。



维罗妮卡
自认为是女王，喜欢拷问、虐待敌人。武器是弗洛蒙和鞭子。

影之心II
SHADOW HEARTS II

随着大家对《影之心2》的期待度逐步升温，该作的游戏系统也渐渐明朗。下面就让我们以首次公开的情报为中心来感受一下本作的魅力吧。

通过「所罗门王之键」掌握新魔法？

PS2	厂商：ARUZE		发售日：2004.2.19
	类型：RPG	价格：6800日元	其他：——

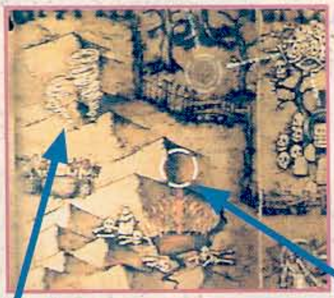
“所罗门王之键”就是将在战场上收集到的恶魔纹章正确配置在古代地图上，从而习得新魔法的系统。游戏中每个纹章都有不同的说明，玩家可以根据说明和地图上的图案来推测正确的配置场所。如果想修炼魔法，就必须精通所罗门王之键。



制作魔法不能漏掉任何1个纹章，所以玩家必须在迷宫中仔细寻找。

收集纹章而后加以组合——这是所罗门之键系统的基本程序，看似简单但又充满玄妙。





地图上红色虚线圈内的螺旋状区域就是“炎火沙漠”。

将正确的纹章配置在圆形槽的中央位置就大功告成。

隐藏在「炎火沙漠」中的恶魔纹章

艾姆 外形为人、蛇、牛三头的男子骑在一条蓝色的大蛇身上。由于他非常喜欢炙热的火焰，所以一直栖息在燃烧的油田中，是火属性的恶魔。

阿米 没有实体，可以自由变换成沙尘等形状的恶魔。传说沙漠中时常刮起的沙龙卷风就是阿米经过的痕迹。据说阿米具有双子座的性格——亦正亦邪。

海莱斯 外形为一个身穿豹皮的浅棕色皮肤的男子。虽然身份是恶魔，但性格诚实友好。与贝雷特和艾姆的交情很深，在恶魔中也有比较高的威望。

巴丁 操纵人类寿命的恶魔。虽然拥有“夺取生命”的特殊能力，但是也为此而深感痛苦，终日望着栅栏对面的骷髅思考着生与死的意义。

贝雷特 外形为身穿火红色服装的俊美武士。由于每天必须沐浴，所以住在沙漠中惟一水源丰富的绿洲里。性格中似乎有些自恋的倾向。

新系统也将在这次介绍中浮出水面!!

这就是东京展上免费派送的影之心2的体验版!

……………●影之心2体验版
……………●影之心2小册子
……………●影之心2背袋

在8月26日～28日举办的东京游戏展上，厂商发布了包括《影之心Ⅱ》体验版在内的各种宣传品。其中体验版中收录了4个原创剧情，玩家可以提前感受到崭新的战斗系统所带来的惊人魄力，以及我们尚未介绍过的RingCustom等众多精彩要素！



前作中的"FusionMonster"系统也将登场！

"Fusion"就是利用本篇主人公乌尔的"融合之术"变身为魔物并发挥潜能的系统。虽然可供变身选择的魔物种类繁多，但是在实际战斗中能够使用的却只有装备的3种而已，因此这个系统也具有相当的战略性，玩家必须对融合术有着透彻的理解才能发挥其真正威力。

融合能力在本作中的情况还不清楚

尽管融合高手乌尔也会在本作中登场，但是他却因为受了致命伤而失去了融合能力。那么他的特殊力量能够再度苏醒吗？他还会再次帮助主人公冒险吗？相信这些疑点将在游戏发售后真相大白。



融合一直是系列的特色之一，那么它在本作中会有怎样的改变呢？

欧雷古西斯



从人心黑暗面中诞生出来的凶神。能够将融合者心中的黑暗以及大气中的憎恶化为现实，并将强大的力量赐予那些超越自我的强者。

索尔姆

操纵大地之力的神兽。受到排除一切障碍的意志的呼应就会现身，可以将沉睡于岩石中的太古记忆和地下植物的生命转化为战斗的力量。



部分道具情报

道具一直是RPG游戏中的一大特色，它不仅可以对攻关提供帮助，同时也给玩家带来了探索的乐趣。与前作相同，道具在本作中仍然扮演着相当重要的角色。

梅迪叶
回复道具



可以使角色的HP回复75点的天然药草。

玛娜叶
回复道具



可以使角色的MP回复50点的灵草。

净草
回复道具



可以使角色的SP回复3次的植物。

抽奖券
消费道具



可以抽到珍品的抽奖券，非常珍贵。

纸巾
消费品



便于携带和使用的纸巾。

点卡
关键道具



可以根据购物金额储存点数。

马刀
武器道具



万能的德军制式马刀，很锋利。

加拉哈德之剑



英雄加拉哈德喜欢使用的圣剑。

巴拉丁十字架
防御道具



拥有灵防御力的礼服。

高级军官外套
防御道具



德军女性士官专用的装备。

游戏中的部分怪物也来捧场

虽然秘密结社"取剑贤者"的敌人身份已经得到确认，但是其真正身份和活动目的却仍然不得而知，故事中依然充满了谜团。

骷髅亡魂



尚未斩断对尘世依恋的可悲亡灵。肉体已经完全腐朽，只剩下零星的腐肉还附着在骨头上。由于对所有的活人都抱有强烈的嫉妒，所以经常会袭击人类。

莱姆雷斯



由于不实之罪被幽闭至死的贵族自缚灵。但是死后仍然执著于以前的权利和自由，在现实与回忆中苦苦挣扎。

艾基多纳



被蛇囫囵吞下的孕妇所怀着的婴儿在蛇腹内形成的妖蛇。由于大部分肉体已被夺走，所以每时每刻都承受着剧烈的痛苦，终日发出悲哀的呻吟。

铁之爪·士兵



秘密结社的下级成员。虽然级别不高，但是懂得世界各地的暗杀技巧，每天都为从事残酷的任务以及替上司收拾残局而操心。



Rare公司概况

Rare是一家曾制作过《大金刚64》及《Banjo&Kazooie》等任天堂主机上众多大作的英国开发公司。自从去年归属在Microsoft旗下之后，也开始涉足Xbox北美游戏。本作就是Rare今年10月发售的第一款Xbox游戏。

グーリーズ

GRABBED BY THE GHOULIES

鬼屋大冒险

曾一手打造出『大金刚64』及『Banjo&Kazooie』的

Rare的Xbox游戏第1弹！

曾在任天堂主机上创造了数款名作的英国Rare公司的Xbox游戏第1弹终于到来！赶快来看看这场以独特画风和五花八门的动作所描绘的鬼屋大骚动吧！



XB	厂商：RARE		发售日：2004年
	类型：ACT	价格：未定	其他：——



她就被幽灵们抓走了！



『鬼屋』是一款怎样的游戏呢？

Microsoft直击访谈!!

9月16～17日在法国举办的Xbox发布会“X03 EUROPE”上，Microsoft GameStudioX的肯·劳勃先生接受了记者的采访，阐述了自己关于《鬼屋》游戏性方面的想法。

——《鬼屋》这个游戏的涉及面好像非常广泛啊……

肯 一开始的45分钟非常简单。但是之后就会越来越难，解谜要素也占了很大的比例。比如进入一个房间的时候，敌人会从2个方向同时冲过来。玩家必须迅速想好使用哪种武器、如何战斗，而且解决方法也是多种多样的。即使是非常难的房间，只要在游戏中逐渐摸索掌握有效的攻击方法，也一样可以玩得乐不思蜀。

——如果没有攻略玩到最后的话，大约需要多少时间呢？

肯 大概15个小时吧。游戏里有100个房间，每个房间里都隐藏着一本书。得到5本的话，就可以玩到挑战模式（※在一定条件下，打倒敌人的迷你游戏模式）。挑战模式中共有20个小游戏，根据游戏结果玩家可以得到白金、金、银、铜几种奖章。如果获得白金奖章的话，还会出现新的奖励。

——听起来，光是挑战模式似乎就已经非常好玩了啊。

肯 不过只玩一次很难拿到所有的书，必须得多玩几次才行。虽然拿不到全部的书也一样可以通关，但要想完成Rare的游戏中常见的“达成度”可就不那么容易了。不迅速打倒敌人、拿到所有可以拿的东西，就无法完全达成哦。我们之前玩的时候，也只打出了38%的达成度。

——最后，您对制作Xbox平台上的游戏有何感想？

肯 和GC相比，我觉得开发起来更加容易。RAM的大小完全不同，而且由于使用了硬盘所以读盘速度非常快！游戏里的数据量也非常多。我想从整体上来说还是Xbox这个机种更加出色。



Microsoft
STUDIO MANAGER
Studiox

肯·劳勃 Ken Lobb

负责Microsoft·Game·StudioX的经营，同时也担任着Microsoft与Rare之间“导管”的角色。

与滑稽可笑的怪物们在鬼屋里展开大乱斗！拳打脚踢誓要拯救心爱的她！





《鬼屋》描写主人公库帕为了救出被囚禁在鬼屋中的女友，勇敢上演了一场英雄救美的故事。该作采用了如同漫画般的稚趣画风、过目难忘的人物造型和充满魅力的动作。玩家不仅要小心鬼屋中各种稀奇古怪的机关，同时还要提防恐怖怪物的突然袭击，才能救出自己深爱的女友！

主人公库帕和潜伏在鬼屋中的居民们

在大宅中迷失的人、公馆的居住者，本作中的登场人物可说是形形色色。下面，就让我们将目光锁定库帕和他的女友，看看游戏开始之后都会有哪些角色出场吧。



我一定要救出自己所爱的女孩！
库帕

带着地图与女友徒步旅行，却不幸迷失方向误入鬼屋，陷入了困境。为了拯救女友，只身勇闯魔窟的他的命运究竟会如何呢？

给予库帕很多帮助的大管家
克里布兹

库帕在探索中遇到的管家，在怪物、武器等方面给库帕提供了很多在探索中非常有用的情报。

库帕可怜而又勇敢的女友
安芭

被怪物们抓走，关在宅邸中的悲剧性女主角。然而，被关起来的她却作出了无法想象的举动……

宅邸的主人
巴隆 冯格尔（男爵）

诱拐安芭的主谋，他不仅利用操纵怪物的能力（?）抓走了安芭，另外还抓走了其他很多孩子。

随着探索前进不断地还将在各处遇到新的角色



一位被抓的少女发现!!



2004年2月26日 发售确定!!

实现玩家心中最狂野的玩法，真实再现出一个梦幻般的白色世界，《天空2》的众多最新要素抢先速报！

XB	厂商：微软	发售日：2004.2.26
	类型：SPG　价格：6800日元	其他：——

在无边无际的滑雪场，尽情秀出突破想象力的花样！

《天空2》可以再现的花式特技比起前作有了大幅增加。除了横木滑行、空中特技以外，还可以做出BUTTER和LIP等高难度动作。通过不断的努力练习，说不定有朝一日你也可以像一流职业选手一样，滑出令人眼花缭乱的连续特技！？当然，游戏中也为初级玩家准备了由简入难的教学关哦。



←↓不管是“BUTTER”还是利用天然地形滑行的“DOWNHILL”，都使人亲身体验到雪山的震撼！





↑纷飞的雪花、滑板的雪尘、人物的体态和葱郁的树林都刻画得细微美丽！



↑→手触滑板的“GLOVE”及单手支撑身体的“LIP”等技巧真实再现。





在摄影师面前摆出最酷的造型！

←面对摄影师的镜头，滑出漂亮的特技，争取得到奖励分数！

做出最火爆的动作 夺得最高分数！

“花式奖励系统”是对玩家滑出的各种技巧组合进行即时评价的系统。当然动作越美评价越高，比如说，在做180度回转时不要草草结束，而是活用空中滞留时间充分完全回转，这样就能得到更高的分数。



↑“花式”在滑雪运动中占有重要的位置。动作做得越帅气，得分就会越高。



出现在画面下方的就是花式槽！

←这个槽会在做特技动作时出现，它表示的是现在的得分。运用美丽的特技赢得高分吧！！

掌握身体平衡就是 横木滑行的关键

做出在栏杆上滑行的横木滑行动作时，画面下方就会显示出一个表示平衡度的计表。玩家必须参考它来谨慎调整身体平衡，这样才能顺利完成整个横木滑行动作！这个过程对手柄的操作要求也非常严格。



↑在栏杆上滑行的横木滑行动作。没有出神入化的技术大概很难做出这么帅的动作吧！？



完美地保持身体的平衡

←使用横木滑行动作时，画面下方就会出现平衡计表。玩家必须调整身体的姿势，保持重心不向左右两边倾斜。

滑雪名作『天空』终于回来了!
引人注目的数种进化



↑游戏内收录多达300首以上的曲子。



←↑即使画面一分为二画质依然出色，使人享受到多人游戏的比赛乐趣。除了1 on 1以外，也可以用组队的形式参加花式技巧大赛。

以惊险刺激的花样动作为卖点的滑雪游戏大作『天空-Tenku-Freestyle Snowboarding』终于推出续作！新作继承了前作的主题概念，并对画质和特技数进行了大刀阔斧的改良，同时还导入了组合系统及花式奖励系统等新要素，完成度极高。如果你想尝试一下另一种口味的动作游戏的话，那么这款『天空2』无疑将是这个冬季最好的选择。

前作『天空』的大致概要

前作《天空》是一款以滑雪运动的主流——滑雪板运动为主题，着眼自由花式技巧的滑雪游戏。不仅现实中的滑雪场及职业选手均有登场，游戏还收录了大约230首各式风格的美国乐曲。



↑前作和XBOX主机同时发售。

追加大量新要素，以更高层次的游戏性为目标

本作导入了众多新要素：比如对应Xbox Live及用不固定双脚的雪板滑行等等，玩家可以在大雪山中尽情飞驰并从中享受到无与伦比的乐趣。这里，我们就介绍一下这些新的游戏要素！同时还将公开为了滑出花式技巧而设置在滑雪场中的各种道具。至于你能滑出什么样的花式技巧，则完全取决于你的想象哦！

存在于滑雪场中的 数种场景道具

为了滑出横木滑行、空中特技等花式技巧，滑雪场中设置了各种场景道具。除了倒下的树木、扶手以外，连缆车的钢索也能成为你大显身手的地方！



↑玩家可以做出HalfPipe等各种多姿多彩的特技动作！



使用丰富的场景道具自由滑行



↑倒下的大树也能成为自己展现滑雪技巧的好道具。

利用新的游戏方法开拓『天空』的世界



SNOWSKATE

外形像普通滑板一样的"SNOWSKATE"也登场了！由于这种滑雪板不必固定双脚，所以使用它可以做出比一般的滑雪板自由度更高的精彩特技。

Xbox Live对应的多人游戏!

本作对应Xbox Live，最多可以供8人同时游戏，除了对战及组队战以外，玩家还可以确认自己目前的排名、进行锦标赛的编成，而且该作也同时对应XSN Sports。



众多著名选手 也将登场!

在本作中，会有多达14名的世界知名顶尖选手登台亮相，而且他们全都可以作为游戏角色供玩家选用的。他们美丽的花式动作犹如现实的比赛一样令人眩目，不过本作中这些高难度的技巧现在已不再是他们的专利！

↓作为自由选手闻名世界的杰利米·琼斯。本作将再现他充满活力的滑雪英姿！





↑日本选手植村能成也在该作中闪亮登场。

带你感受无限乐趣的『天空2』! 滑雪专业用语解说

■180度：在此处指滑雪板在空中旋转的角度。■GLOVE：跳跃中屈身触摸雪板的技巧。■DOWNHILL：保持自然的体态一口气滑下山坡的动作。■TRICK：180度及GLOVE等技巧的统称。■BUTTER：像涂黄油一样在雪面滑行的滑雪方法。■HalfPipe：利用半圆形的路线反复跃起的技巧。■LIP：用手触摸HalfPipe边缘的高难特技。■RAIL：在扶手等非常窄的地方滑行的技巧。

期望的PS2版『超级机器人大战』最新作品终于揭开面纱!!

《机战》系列最新作究竟完成了怎样的进化呢?想知道的话,就不要错过这次的第一手资料哦。

超级机器人大战MX





PS2	厂商:BANPRESTO	发售日:2004年3月
	类型:SLG	价格:未定	其他:——

人气战棋模拟RPG《超级机器人大战》系列(以下简称《机战》)长久以来一直受到无数玩家的推崇,如今该系列将再次推出一款以活跃于动画界的历代机器人为主角的最新作!从2003年的1月到12月,该系列共发售了四款游戏,而且这股势头在新年到来之际似乎毫无减弱的迹象。即将在2004年3月推出的《机战MX》继续助长了这股机战风潮,游戏的内容也变得更加精彩火爆!从公布的最新情报来看,该作独立成章,在剧情上与其它作品并无联系。赶快睁大你的眼睛,亲自确认该作中新的挑战和进化吧!!

《超级机器人大战MX》登场作品一览

下面我们就为大家介绍一下这款最新作中的登场动画作品。这次新登场的作品有《冥王计划zeorymar》和《翼神传说》。除此以外,只在掌机上登场过的《GEAR战士电童》、《机甲战记DRAGONAR》和剧场版的《机动战舰抚子》等也将参战,阵容强大绝对不可错过。

- ★冥王计划zeorymar
- ●MachineRobo 克罗诺斯的大逆袭
- ●新世纪福音战士
- ●THE END OF EVANGELION
- ●GEAR战士电童
- ●机动战舰抚子
- ●剧场版机动战舰抚子
- ●机甲战记DRAGONAR
- ●机动战士Z高达
- ●机动战士高达ZZ
- ●机动战士高达 逆袭的夏亚
- ●机动武斗传G高达
- ●魔神Z
- ●大魔神
- ●剧场版魔人系列
- ●盖塔机器人
- ●盖塔机器人G
- ●UFO机器人古连泰沙
- ★翼神传说
- ●斗将戴莫斯
- ●勇者莱汀

※★代表首次登场的作品。

BREAST FIRE也如此的华丽!



↑→华丽的大特写充斥着整个画面,使人热血沸腾!!



战斗画面魄力大特写!!





↑→继《ScrambleCommander》之后,《新世纪福音战士》再次登场。

动作栩栩如生!





后面还将送上其它战斗场面及相关情报!

关注本次『机战』系列最新作的醒目点!

《机战系列》一直新作不断,而且每一作都有它的与众不同之处。这次新作最大的特点就是完成了多种进化,采用了不同于其它作品的独特系统和独特的演出方法。不管你是该系列的忠实fans还是首次接触的新玩家,都一定会被这款新作中三个最惹人注目的亮点所吸引,这里就为大家作一个简要介绍!!

参战作品大醒目!

新作消息一经公布,很多人想做的第一件事就是确认参战作品,赶快看看有没有自己喜欢的作品登场吧。而且,说不定还能从各参战作品共通的设定和故事上推测出整个游戏的剧情哦!?

战斗画面画质的POWER UP大醒目!!

地图查看是否简易、地图上的战斗演出、战斗画质方面的进化都是玩家所关注的重心,尤其是战斗场面更是焦点中的焦点。由于每部作品中战斗场景的演出方法都不尽相同,所以最新作究竟采用了何种演出方法,创造怎样的魅力效果也是不可或缺的关键之一!

进化·改良的成熟化游戏系统大醒目!!

迄今为止,《机战》的系统历经了各种变迁。每次导入新的系统,都会在下一款作品中加以改良,然后再在之后的续作中继续加以不同的改良……这种永不停滞的系统进化已经成了该系列的特色。虽然刚开始玩可能会觉得有点不知所措,但这种新鲜感也是《机战》系列的一大乐趣呢。

魄力十足的战斗场面，精彩纷呈的大乱斗！

下面我们将为大家公开的是各个机体的战斗画面大特写，过去一些普通的攻击在本作中进行了完全的进化，画面变得极为的华丽，特效也是魄力满点。由于版面所限，我们就从这次在《机战MX》中登场的众多作品里，选择几款让人耳目一新的战斗场面进行着重狙击！不管你是不是《机战》系列的FANS，都请关注一下那种像动画演出一样的游戏画面吧。或者从此你会喜欢这款游戏。

机动战士高达 逆袭的夏亚

υ高达中熟悉的攻击招式FIN · FUNNEL。使用激光来复枪持续射击，这一幕如今也成了动画场景。

魄力满点!!







↑→双眼发出强烈的光线，飞出FIN · FUNNEL！



→使用DataWeapon攻击也是一个不错的方法。

也可以使用FILELOAD哦！

GEAR战士 电童

说起电童，自然就不能不提活用徒手技的华丽动作和威风凛凛的POSE！这些要素在本作中都得到了真实再现。



←电童流畅地使出了绝技疾风三连击。



→同时可以看到熟悉的POSE场面！

斗将戴莫斯

戴莫斯的必杀技烈风正拳突也得到了精彩的再现，动画中还插入了一矢的特写，更具魄力！！



←使用熟悉的DoubleBlizzard展开猛烈地攻击！



→战斗画面中插入了戴莫斯的驾驶员龙崎一矢的半身大特写。

机动武斗传G高达

活跃在《G高达》中的新SHUFFLE同盟成员登场，这些首次在PS2版中登场的英雄们会有何表现呢？真是万分期待啊。

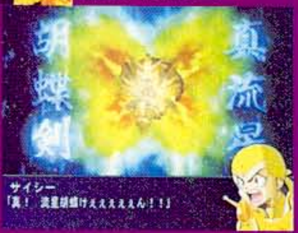


↓玖路乔优美地伸出手臂，这一幕真是华美啊。

在PS2版的机战系列中首次登场！



←驾驶玫瑰高达的玖路乔瞬间向敌人展开攻击！



→龙高达的最终奥义，彻底释放出所有的力量！

盖塔机器人G

所有的必杀技都变得更加豪爽！由于这次《真盖塔》不在登场之列，不知新作会呈现给我们怎样的一场战斗呢……？



→以闪电般的速度冲向天空的盖塔G，必杀技发动。

超华丽的GETTER BEAM!!





↑→从头部释放出强力的盖塔光线！！



SHINING SPARK



←↑充满大特写的必杀技！



→盖塔近前，龙马的身影出现！

新世纪福音战士 THE END OF EVANGELION

EVA初号机的高振动粒子刀！当然，跃动感十足地迅速冲向敌人的那种冲撞攻击自然也是少不了的！！



使用高振动粒子刀斩向敌人!!





→初号机的对手似乎是第十三使徒BARDIEL。

魔神Z

飞出手腕的攻击、魔神Z的大车轮ROCKET PUNCH也都进化得更加华丽！就算是不熟悉魔神Z的玩家也会被它的威武帅气所征服！



→头戴头盔的甲儿登场。

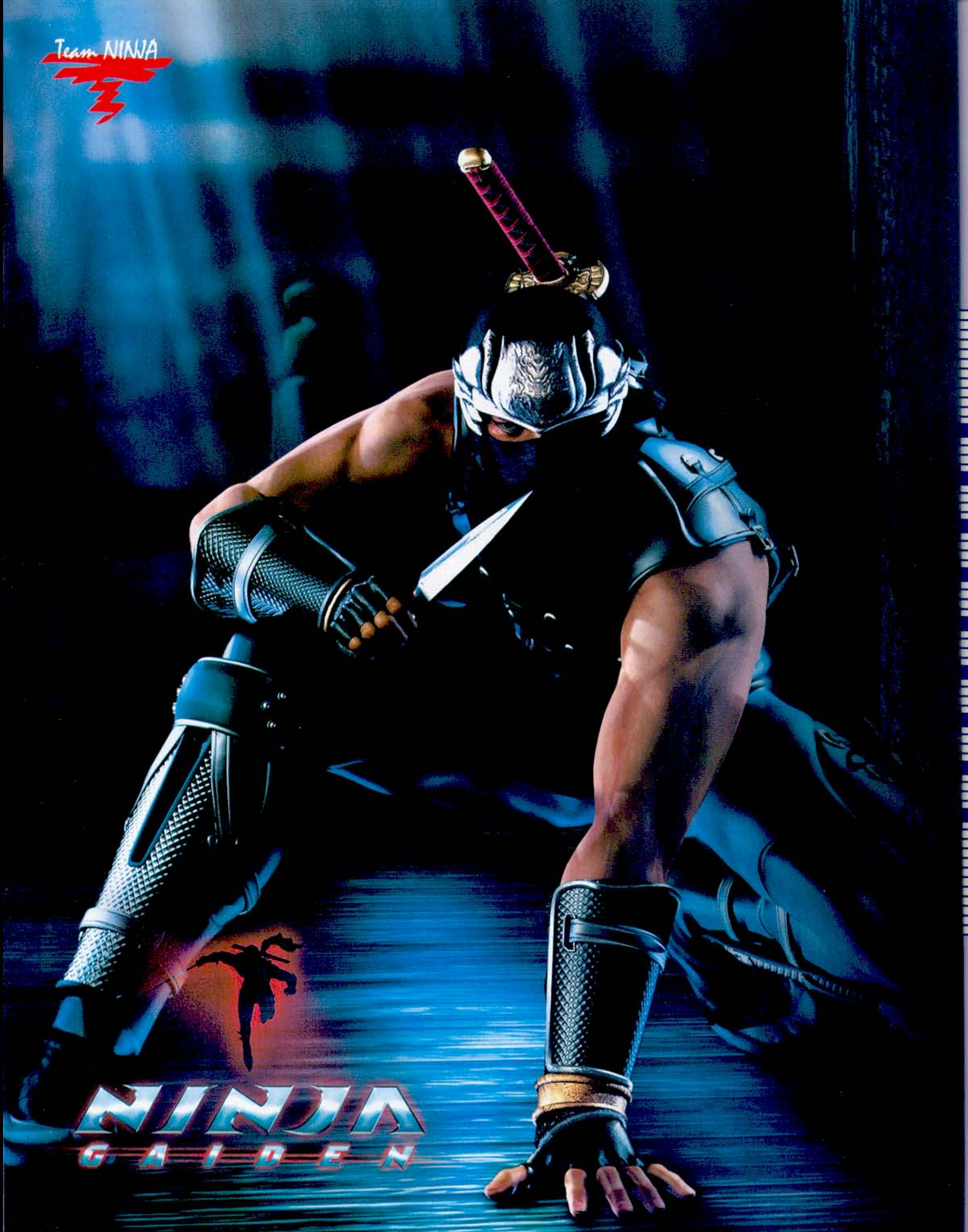






→魔神的强拳贯穿了敌人！画面细致入微！

挥出钢铁之拳贯穿敌人！


Team NINJA
NINJA
GAIDEN

电子游戏软件 编辑点评

12月1日～12月15日 2004

NEW GAME CROSS REVEIEW

评论人：PERFECT、星尘大海、雪人、星川明人

忍KUNOICHI

发售日：2003年12月4日



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：DVD

世嘉高难度动作游戏第二弹，对动作要求极高，继承前作存档还会有前作主角秀真登场，游戏后几话对跳跃要求比前作更高，重度FANS向。

PERFECT：尽管世嘉在发售前夕曾表示KUNOICHI会很容易上手，让非重度玩家也能享乐其中，但事实证明：世嘉的动作游戏绝不会向LIGHT USER低头。KUNOICHI的操作难度和地形难度都有所提高。尤其是后3关，即便是高手也要经历反复死亡的磨难。

星尘大海：游戏的难度极大，绝对是对玩家们心手合一的挑战，本编在第十一话黄金城入口处就被卡的死死，由于不多的闲暇时间，没有太多地研究该作，但从前十一话的素质来看本作确实是世嘉下了大力气制作的年度重点ACT，地形更复杂，有难度。

雪人：《Shinobi忍》的事件一年之后，续作登场，作为“高速动作游戏”，本作显得更加成熟。游戏中的女主角绯花拥有更加丰富的动作表现，女性更加柔美的动作在游戏中表露无遗。颇具特色的“杀阵”在本作中再次得以强化，其中的"百人斩”还是极具观赏性的。

星川明人：虽然主角不再是裹着红手巾的秀真，但新换的女主角还是没有脱离耍酷的路线，不过游戏整体的平衡性、操纵性和爽快感，甚至是“酷”度却全部无法与前作相比，实在不晓得这续作是怎么做的……不过虽然比不上前作，倒也算得上是款不错的ACT游戏了。

机动战士Z高达 奥古VS泰坦斯

发售日：2003年12月4日



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：ACT
媒体：DVD

和前作一样是街机移植过来的，增加的任务模式超级耐玩，家用游戏版中的新增隐藏机体极多，今后BANDAI在PS2又多了一棵摇钱树。

PERFECT：机体动作流畅自如，充分考虑到了原作风格与游戏性体现的平衡点。Online对战系统简明合理，丰富的机体设定也显示出了非凡魅力，美中不足在于任务条件过于单调，多半是“敌击破”之类的设定。移植度较高，街机特有的粗旷味道能够体现。

星尘大海：前作和今作都在街机上至今大热，BANDAI的这次超豪华移植更是让本作至极至强，很少上镜的Z系列机组终于可以驰骋PS2了，游戏画面和PS2其他版本相仿佛，但一些动作特效表现更好，任务模式值得一玩，隐藏机体的收集依旧是本作的热点所在。

雪人：本人并非高达迷，不过对高达游戏也不反感。本游戏的画面制作得比较精良，机体的造型也很酷。游戏的操作感不错，但由于时间关系还没来得及仔细参悟，就被编辑部的几位高达迷们夺去了手柄，看着他们投入的样子，心里想到：看来，品质是错不了的了吧？

星川明人：嗯、嗯……爽到死哈爽到死，苦等许久的《Z》总算完成移植了！虽然没有在北京见到过街机版，但是家用机版打起来感觉已经相当出色了！游戏依旧是强调对战中的回避反击要素并支持ONLINE对战，更主要的是有伟大的哈曼女皇！强烈推荐给高达FANS！

马克斯·佩恩2

发售日：2003年12月3日



机种：PS2
厂商：ROCKSTAR
类型：ACT
媒体：DVD

在PC上和XBOX上都闻名遐尔的ROCKSTAR著名系列第二作，游戏的慢镜系统和画面都有较大提升，游戏时间最短也要长达30小时，富含暴力。

PERFECT：故事主线沿袭前作，可以使用前作女主角莫娜，大受好评的慢动特写被保留，增加了武器数量，但卖点仍是火爆、帅气的打斗场面，那种砰、砰的枪声可以让人们暂时忘却许多现实的烦恼。读盘时间长，画面质量与PC和XB版存在差距。

星尘大海：星尘一直在诅咒其倒闭的ROCKSTAR又在普及量极高的PS2上推出了该作，要不是游戏和John Woo扯上关系，要不是XCMR栏着我，我一定把该作……好莱坞式的剧情＋文明化的血腥杀戮，杀人用的武器多了不少，爱好和平的玩家和我一起诅咒吧。

雪人：早就听说过这个游戏，这次终于能够感受一下了。游戏的画面看着还不错，只是总让人觉得西方的游戏有些糙。游戏中人物的操作感还不错，有一种挺强的随意感，但又不失紧张。没有玩过前作，但是我却在期待下一部了，也许内心深处还是很喜欢该系列吧？

星川明人：《马克斯·佩恩》的续作……好像变化的地方不是很大，游戏基本上没有追加新的系统，武器倒是比前作又多了很多……不知道这作是不是还是“吴森塞”做的动作指导。不过PS2平台的画面实在是要命，有XBOX和PC的玩家就不要再购入PS2版的了。

生化危机·爆发

发售日：2003年12月11日



机种：PS2
厂商：CAPCOM
类型：网络AVG
媒体：DVD

著名系列的首次网络化，不过游戏在对应网络的同时也保留了单机模式，全即时系统会让你为了逃脱喘不过气来。

PERFECT：以“网络”为卖点的“爆发”其实并不是一款真正意义上的网络游戏。游戏可以单人进行，但是难度会大幅提升，多人合作的乐趣也荡然无存。画面没有号召力，发色不够，如果没有BB套件的话，“开门”的读盘时间会达到6、7秒以上！

星尘大海：还是那句话——期望越高失望越高，本作的单击版实在是让观者发指，场景切换频繁，人物动作失真，剧情过于简单，画面比想象中的不如，等等等等，看来把一个系列做烂并不是CAPCOM独有的习惯呢，看来对GC版的生化要谨慎乐观些了。

雪人：作为恐怖游戏的元老之一，《生化危机》也推出了网络版，编辑部也在第一时间入手该作。游戏的品质的确不错，那种恐怖的气氛营造得很是不一般。游戏中可选择的人物不少，而且还各有优势。不过，看到他们被僵尸扁时，真想上去帮他们扁僵尸！

星川明人：支持ONLINE的《生化危机》最新作……说实话，游戏的感觉实在是很一般，不知道上线游戏会怎么样。要说本作最大的变化应该就是故事的展开方式了——以关卡分割，而不再是如以往一般一条路走到黑。另外游戏的手感是十分的不好……－_－







SILVER　SILVER

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

12月1日 ▼ 12月15日 2004

发售日 | 游戏 | 评论

评论人：MASCAR、风林、天师、宇部

GT赛车4·序章

2003年12月4日



机种：PS2
厂商：SCEI
类型：RAC
媒体：DVD

出于商业目的被SCE拆成很多章来发售的赛车大作，市面上有经过汉化的中文版，并对语音也进行了优化，游戏的各个方面都完美的无可挑剔。

MASCAR



直到现在也没搞懂为什么要出这个“序章”版，画面绝对是PS2的顶级水平，各位有兴趣可以跑跑美国的那个大峡谷赛道，路面上松土的感觉很不错。另外全中文语音的操作指导也是亮点所在，只可惜不是完整版，模式单调是必然的。

风林



从前代开始SCE就已经领悟到了多版本的好处，一分为N可以多赚好几笔。这次GT最新作上来就来了这么一手，或是因为完成度不够却非要赶年末档期的下策，总之，钱是肯定赚到了。应该说GT4是肯定有飞跃的，幅度有多大，看看NY场景的画面就知道，除此以外，在序章中我们还无法完全领悟到新作的全貌。这个半价体验版实在没有买的必要。

天师



低价出击的GT4·序章满足了狂热赛车游戏迷“先睹为快”的冲动，“DRIVING SCHOOL”非常体贴，特别值得一提的是全中文，没道理不尝尝鲜，赛道仍然真实取景，镜头运用颇见功力，但对一些老旧RAC基础的“强行必修”很不满，建议使用方向盘游戏。

宇部



名为《序章》的本作虽然只算是“高价”体验版，但其丰富的内容却已能让玩家充分享受到本作的乐趣。除了全新的驾校模式和5条首次加入的百分百真实景点赛道，还有40多种车型可以使用，其中不乏新车，另外中文版的语音汉化也很完全，能使大家尽快掌握技巧。

不可完成的任务

2003年11月17日



机种：PS2
厂商：ATARI
类型：AVG
媒体：DVD

来自于同名电影的游戏，引入了谍报＋潜入的现代动作游戏世界观，游戏中运用了大量电影运镜手法，游戏有一定的难度，音乐来自同名电影。

MASCAR

对于根据电影改编的游戏一向没有什么好感，本作也是如此，游戏本身也没什么过人之处，基本上还是美式游戏的那些系统，抛开画面阴暗等不谈，个人觉得最大的问题就是任务交代太缺乏人性化，有些玩家很可能会因为不知道该干啥而放弃本作。

风林

如果说是抄袭，似乎不太恰当，当年N64版就引入了很多“隐藏/潜入”的概念了，因此严格来说，本作是“延续”与“借鉴”的成果。游戏的形式很容易让人联想到“合金”和“分裂细胞”，本作在有模式在前的情况下并没有什么新的概念引入。完全没有自己的优点，这样的游戏在垃圾堆里大概还能出头，却无法栖身主流的行列。

天师

应该就是根据汤姆·克鲁斯出演并担任制片的电影改编的游戏。游戏时的感觉上比较平淡了一些，虽然很写实，但是我感觉这种游戏融合了过多的因素，操作不够爽快，比如，一上来经常不知道要往哪里去，反而画面经常给出诸如“如何操作”的提示，标准美式解谜。

宇部

风格近似《合金装备》和《分裂细胞》的谍报ACT，3D画面表现有一定水准，解谜方面依靠提示也不会造成太大困难，操作方面一如大多欧美动作游戏，虽不复杂但手感不很舒适，以碟中谍同名电影改编的游戏已经出了不少版本，N64上的第一作应该是最好的。

索尼克大乱斗

2003年12月4日



机种：GBA
厂商：SEGA
类型：ACT
媒体：卡带

游戏发售时就号称要体现GBA的3D机能，支持四人联线同乐以及秒间30祯的即时3D图形描绘是其卖点，索尼克系列的各角色都有其个性的特点。

MASCAR

据说是类似马里奥聚会类的作品，拿到之后果然没错，本人一直都觉得这种杂烩类游戏最适合在掌机上玩，本作让人看到了世嘉的一些变化，希望这种变化能给我们带来更多的惊喜，本作算是中等偏上作品，多人游戏推荐。

风林

SONIC的非主流游戏出了不少，本作在其中算是水准不俗的，虽然也没能摆脱近两年的乱斗风。系统挺简单，但利用GBA少少的几个键仍旧能控制人物做出不少的华丽攻击组合，操作感不错，游戏上手后非常流畅，爽快感强。比较不足的是游戏的变化较少，如果长时间游戏会感觉闷，大概只有多人对战才是真正的卖点所在吧……

天师

3D建模的有限场地，是一场标准的大乱斗类游戏。为了增加游戏的趣味性，在多个角色之间还安排了剧情演出。当然也有战斗和训练模式。进入游戏画面感觉非常好，能在GBA上实现这种画面看得出SONIC的用心，乱斗的感觉到底是爽快，建议配合GC版体验会更刺激。

宇部

典型的杂烩型游戏，上手简单，画面靓丽清新，尤其是游戏舞台以秒间30祯的多边形即时描绘，场景设计极富战略性。故事模式会使索尼克迷心满意足，可自由选择的8位经典角色都有自己的特长，在战斗中胜出可要费一番脑筋，大大增加本作耐玩度。

幽灵猎人

2003年10月17日



机种：PS2
厂商：SCEI
类型：ACT
媒体：DVD

以形形色色的怪物为卖点的动作游戏，为了配合主题，实际游戏的发色较暗，一些非常惊悸的画面会时时出现，类似作：《寂静岭》。

MASCAR

乍一看题材很新颖，玩过后发现其实是个很传统的恐怖游戏，游戏中的鬼怪对我这种最近头脑发呆的人似乎没有任何作用，对本作最大的感觉就是生化危机与寂静岭的混合版，各位可以把她当作一个很普通的动作游戏来玩，喜欢恐怖者推荐。

风林

如果没有事先大量的宣传造势以及近乎完美的画面公开的话，那我一定不会像现在这样深感失望。严格来说，这款游戏的制作水平不算低，尤其是音效方面给人非常深刻的印象。游戏的系统有点复杂，从运动→持枪→主观视点三步完全没有必要嘛，虽然制作人极力掩饰抄袭其他作品的作坊痕迹，但游戏仍旧给人东拼西凑的感觉……

天师

这款游戏融合了恐怖与动作双重特征，很像经过美国版“鬼泣”，让人们对当前游戏“交叉感染”的普遍状况而感到担忧。这游戏拥有非常强力的片头画面，即时演算，画面发挥了PS2的底力。玩起来挺吓人的，至于动作方面，只能说很一般，也许深入体验会有惊喜。

宇部

名不见经传的恐怖冒险大作，英国S.C制作小组充分发挥了PS2的潜能，给玩家呈现出相当真实华丽的虚幻世界，一些变异生物的造型很有魄力。操控方面略显不便，不过从中可看到模仿生化等经典作品的影子……总之，这是近期比较难得的优秀作品，推荐尝试。

电子游戏软件 编辑点评

NEW GAME CROSS REVEIEW

12月1日—12月15日 2004

发售 / 游戏 / 评论 / 评论人：K、白色亡灵、彩火、莱茵总帅


K


白色亡灵


彩火


莱茵总帅

2003年10月21日 ESPN NBA 2004



机种：PS2
厂商：SEGA
类型：SPG
媒体：DVD

SEGA的NBA2K系列改头换面推出了，游戏比起同类作品更注重写实性，由于得到了ESPN的完全授权，一些细节部分比2K系列更为真实。

K： 篮球游戏啊，总觉得每一款感觉都差不多，不过这次的2K4感觉要比LIVE好玩些，至少在作弊方面总不会像LIVE那样让人窝火。在高难度下战术的选择是最重要的，不过怎么看都有些石头剪子布的感觉，此外关于选手状态表示在脚下也很有意思。

白色亡灵： NBA还真是年年出。粗玩起来，想找出和前作的大区别来比较困难。但是这个系列一直有的毛病（或者说是特色）仍然没改，球好像粘在手上一样，怎么运都不会丢，加速减速的过程也几乎没有。玩惯这个系列的人可能会把它当作至宝，不过真正的篮球感觉么……

彩火： NBA2K系列的运道看来已经走到了尽头，虽然它仍是当今篮球游戏里首屈一指的优秀作品，但跟它的老对手NBA LIVE一样，至今仍旧未能把运动的真实性与操作的合理很好地结合在一起。但对手除了家用机外还有电脑世界的一片天空，ESPN的未来之路难走。

莱茵总帅： 除了NBA LIVE95外，几乎再没碰过NBA系列的任何游戏，这个年年都出的系列也完全看不出与前作的变化在那里。不过这种游戏完全属于体育FANS向的作品，作为体育游戏ANOIA的我是无法从中获得任何乐趣的（这里对不起NBA FANS了）。

SILVER 2003年11月19日 波斯王子·时之沙



机种：PS2
厂商：UBISOFT
类型：ACT
媒体：DVD

育碧的波斯王子系列一直就是该公司的招牌作品，本次使用全新3D引擎的时之沙效果又比起之前的作品有了新突破，动作性较强。

K： 最近的动作游戏中除了女忍外最值得玩的就是这款《时之沙》，记得以前玩FC版时经常被那高难度的动作要求折磨，不过相对来讲本作就没有那么过分了，利用时间的能力虽然感觉多少有些投机取巧，不过这个系统所创造的视觉效果还是很吸引人的。

白色亡灵： 十分好玩的游戏，和前一段时间评的MARK OF KRI在某些地方很相似。虽然战斗相对简单，但动作柔和流畅，而且移动方式非常丰富，很多地方都需要用心琢磨。看来UBI在这个作品上是下了工夫的。缺点就是，主角战斗胜利之后的形象姿势有点像土匪……

彩火： 倘若让本人推荐年度最佳动作游戏，那本作必然会是参考之一。“时之沙”所表现出的超前理念，令一直埋头日本游戏的我茅塞顿开，倘若不是机能所限，使得游戏在为照顾全三维动作场景的前提下，不得不弱化游戏人物表现力，那我真的会有举起十指的冲动了。

莱茵总帅： 波斯王子是本人PC时代接触的第一个动作游戏，现在想起来大约有十年以上的岁月了。从当时简单的2D小人到现在华丽细致的3D场面用了十年时间进化，究竟是长是短谁也搞不清楚。但可以肯定的是波斯王子的确又回来了。全新的3D引擎非常细腻华丽。

SILVER 2003年12月9日 龙珠Z2



机种：PS2
厂商：BANDAI
类型：FTG
媒体：DVD

经典人气动画、漫画的游戏化第二作，延续卡通贴图引擎，游戏模式比起前作更为丰富，而且原作中一些稀有的人气角色都将登场。

K： FAN的话一定不会错过，超多的并且仍然是熟悉的卡通风格表现的可选择角色以及激烈并相当接近原作的打斗感再加上新的故事以及新的模式，一定会再度沉迷龙珠的世界。说句题外话，最近在网上看到张撒旦的真人照，着实被吓了一跳，简直太像了…

白色亡灵： 龙珠Z格斗系列的新作。仍然运用了卡通贴图技术，画面还可以接受。加入了布欧篇的情节和角色，已有的人物招式动作没什么太大变化。不过新追加的冒险模式很有意思，努力战斗之后可以得到不少回报。但是这个模式……为什么让人想起了松鼠大作战？！ -_-b

彩火： 早就跟同好说过，现在游戏俨然已是“东方不亮，西方亮”，连老东家在亚洲的东西，也变得西化出来的优秀。游戏角色招式难免雷同，但打斗爽快感佳，尤其对那些在格斗游戏上没有造诣的人而言，本作可算上佳选择，但也正因于此，要对其不太合理的操作硬直扣掉两分。

莱茵总帅： 龙珠Z武道会系列正统续作，在画面处理方面与前作无异。新的角色参战与故事模式的加入令游戏内容比前作更丰富。作为龙珠FANS的必玩之作，确实有它无可替代的吸引力。从《强袭塞亚人》到现在的《龙珠Z2》，龙珠Z的故事永不完结。

SILVER 2003年12月12日 洛克人EXE4 红日、蓝月



机种：GBA
厂商：CAPCOM
类型：RPG
媒体：卡带

GBA上的洛克人EXE系列一直都口碑不错，本作沿袭GBA游戏制作趋势分为两作推出，同时对应各自主色的主机，各售价17300日元。

K： 洛克人EXE系列一向有着很高的人气，这次CAPCOM也学习任氏居然把最新作分成红日与蓝月两个版本并带着限量同色主机来刺激广大FANS的收藏欲。游戏还是以往的风格没变，颇感意外的是游戏中居然会客串《我们的太阳》主角以及小岛秀夫。

白色亡灵： 看来现在的业界十分风行把一个游戏做成N个版本，连洛克人都出了红日和蓝月……两个版本的区别可以和口袋妖怪的各版本类比，虽然差异不大，但是也不是除了颜色之外完全一样……-_-b 战斗系统依然继承了不错的动作性，也算是卡普空的得意作品吧。

彩火： 一个系列能在两三年内推出四部作品，本身就说明它具有符合玩家需求的优良品质，现在，玩洛克人游戏，就玩EXE系列的舆论似乎已有一点气候，不得不失，应该就是形容本作最为恰当的词语。面对兴趣更为宽泛的广大玩家，我只能给出这个分数。

莱茵总帅： 从来就没在意过洛克人EXE系列，X和ZERO才是洛克人游戏的王道。而且最近骗钱之风愈演愈烈，连洛克人系列都出两个版本了。看来小朋友的钱的确是最好赚的。不过作为GBA上的游戏来说在画面和战斗方面还是挺令人满意的。给个8分不算冤。

2003年12月13号，萨达姆被抓，消息一经传出后，巴格达街头枪声一片，昔日权倾一世，如今众叛亲离，他想不落网都难啊。从当今游戏业地位来看，PS2跟萨达姆还有点像，既是圈子里的霸主，又遭到"老美"的追击（^_^）。

萨达姆被俘，众叛亲离，布什得意

中国上市：贵宾待遇消受不起

索尼中国行货「三高」营销策略见血大研讨

执笔
■Haynes
■365

现在PS2已正式登陆中国，SONY很厉害，娴熟的公关活动已经铺天盖地(相对电视游戏而言)。在主流媒体几乎口径一致地告诉中国人，50009型PS2将如何改变我们娱乐习惯的同时，却鲜有人指出在"丝缎银"靓丽光芒的背后，PS2行货对一个普通消费者，尤其是一个玩家而言，是注重自己的形象和手段，还是重视我们的利益和消费能力？我们有一个因盗版积累下的不良市场，但这不是行货可以用抬高自己的理由。中国消费者有权利知道自己是否受到平等待遇，是否真正享受到了SONY产品的服务和礼遇。

这篇从买方利益出发的报道，也许同潮流有些格格不入，也许跟企业的市场运作相悖而行，但我们相信，这不是我们狭隘的牢骚，更非杞人忧天的多虑，而是事实的陈述，是对PS2，以及中国电视游戏群体的切身利益和未来发展的思考。

打动中国消费者，否则一旦众叛亲离，我们就得极不情愿地为游戏业的未来默哀！



Hanyes&365关于三高策略的研讨之

定价"太高明"？

Haynes 索尼官方公布大陆版"PS2的定价之前，各种关于大陆版PS2定价的猜测已经充斥了整个网络，尤以从"赛X网"传出的——"1500元连带3款中文游戏"这一价格说,最为取信于大众。但正当11月28日，索尼公布1988元人民币而且不附带任何游戏的高昂定价之后，大家都失望了。

众望所归的失落，不光是不负责任的价格猜测给人们心理制造落差的结果。SONY的举动，实在"太高明"，太出乎意料，因为无论从哪方面看，我们都想不到，行货竟然会是这个价格。

365 但说到PS2为何在大陆定价那么贵？这其实就是索尼高明之处的其中之一。在中国大陆地区正式发售的PS2主机首次采用"丝缎银色"为标准色，这也是全世界范围内首次采用非黑色作为PS2主机标准色在一个国家或者地区推出。而这款采用"丝缎银色"的PS2在欧洲地区是为了纪念欧洲PS2发行超过2000万台的限定纪念版，在日本ToysRus网上商店也是作为数量有限的限定品，可见丝缎银PS2是属于非常稀少的PS2主机色，中国有句古话："物以稀为贵"。索尼用得很好,定价如此高明，也算是合情合理。

合情合理也要两说。纵向来看，"丝缎银"的确很有高贵的品味，但这是否就意味着中国人一定要去消费这个高贵？成本上虽然由于产量不大而有所增加，但追加的支出能值差额的十分之一吗？

横向比较，中国消费者可以用更低的收入，支出更多的费用来购买这份高贵，但对于需要消费游戏而不是消费高贵的人而言，这多出的500元钱是否合理？倘若"丝缎银"PS2尚属高端，那消费者是否有权利，享受到与海外一样的价格待遇？SONY是否应该考虑，为一般消费者提供非超值的服务？

诚然，中国的高收入群体可以成为PS2的消费群，但他们永远无法构成游戏产业的根基。SONY卖PS2可以不考虑中国游戏市场的前途，但牵扯其中的中国公司，以及相关产业(比如说"电软"^_^)，能需要一个没有游戏氛围的PS2市场吗？

价格高低并不是关键，关键是SONY给我们的价格是否是PS2真实的成本。刻意用价格划分中国消费者,在短期内或许可取，但这个时间一定长不了，长了SONY一定会遭遇阻碍,中国游戏业也会受到牵连。

Haynes 不错，似乎SONY给中国这个VIP待遇实在有点令大家受宠若惊,不合国情。





Hanyes&365关于三高策略的研讨之

软件"太高明"？

Haynes 请允许我用"软件"，而非"游戏"两字，因为各位读者有机会上PS2的中国官方站，在其网站之中是绝对找不到"游戏"两字的，因为索尼对于PS2的官方中文解释是电脑娱乐系统。我们来看看这个电脑娱乐系统在大陆首发的2款专用软件。这2款软件分别是《ICO 古堡谜踪》以及《捉猴啦2》，前者在日本的发卖日是2001年12月6日，后者在2002年7月18日发售，距今都是已经出道超过1年半的作品，在日本也已经都推出过廉价版，前者甚至已经推出了繁体中文版。后者虽然的确是首次推出了中文版，但是需要汉化的工程量相当小。

365 软件这个事情，其实SONY的出发点也无可挑剔。既然她决定初期将PS2定位在非专家的普通消费者身上，那游戏的新旧倒在其次，是否过于专业和文化区分是否严重，倒是非常关键。纵观两部作品的共通点，其一在于都是SCE自己的产品，实际操作不用受人牵制，进展顺利。其二就在于两者都是老少皆宜，不与我国文化习惯和社会舆论相冲突。

Haynes 我认为，SONY首发两款作品的高明之处，就在于定价和选材。168元的价格，与日本廉价版价格持平，这样SONY



既做到了全球软件价格定位统一，又相应照顾到了中国人的消费能力。但是，这也造成我们不敢奢望以后推出的新软件会低于这个价格。所以出现售价超过300元的软件，各位也不用奇怪。另外，全年龄段的软件老少皆宜，容易推广，特别是软件内容均参照我国政府规定的标准严格设计定制，关键就在于能符合中国政府的相关政策法规，才能审批顺利，才能保证市场销售的顺利。



365 不过SONY这好那好，就是在提供的软件上不是最好。我很不理解，为什么中国人花着最贵的硬件价钱，却只能买到廉价版的游戏。我很欣慰中国在Playstation2的官方网页上，已经被列为与日本、美国同等地位的独立地区，连主机价格也是最有分量的。但与这些重视相反，中国配套推出的首发软件却过于单薄。两部游戏虽然都有特点，但无论从资历、品质还是名气来说，都只能算作中下流。在我看来，SONY首发只推出它们的最大原因，还是对PS2中国市场从根本上就没有把握和重视。

从最基本的汉化来看，这两款游戏的工作量几乎为零，特别是哑巴游戏《ICO 古堡谜踪》，原先就已经推出过繁体汉化版。据我所知，SONY试探中国市场的动作早在2002年后期就已开始，那经过一年多的调研论证后，游戏的实际工作量就只有这些？像“最终幻想10”这样复杂的游戏，至多三个月的时间也足以汉化完毕。那为什么SONY不能多花一些时间和人力物力，隆重地推出一到两款真正重量级的游戏作品呢？

因为普通中国人不了解游戏，SONY就可以草率了事？

当然，软件出版涉及到很多内幕关系，复杂而且难于对外公开。但作为消费者，我们要的是结果，如果SONY自认为重视中国市场，那就应该做出表现出重视的事实，而不是用VIP的价格，卖廉价版的产品。

Haynes 不管SONY的软件定价和内容如何，反正对像我这样一心准备购买行货软件的“游戏玩家”来说，吸引力实在有限。可以说，索尼根本就没把我们这种人作为定位目标？我觉得接下来，就应该说说这一点。

Hanyes&365关于三高策略的研讨之
定位“太高明”？

Haynes 学商的朋友一定知道，产品在市场推广的时候一定要进行市场细分，对于产品进行定位，对于适合的消费群进行推广并销售。那么索尼这次对于大陆版PS2是什么样的定位？我前面已经提到，PS2官方中文解释是电脑娱乐系统，是一个将专用娱乐软件、电影和音乐融为一体的高级娱乐终端。我们大多数读者都已经拥有水货PS2，索尼没指望你们能再买一台行货，而且行货PS2只可以对应"PlayStation 2"格式的CD-ROM（有NTSC/C标志）和DVD-ROM光碟（有NTSC/C标志）、"PlayStation"格式的CD-ROM光碟（有NTSC/C标志），连水货日版正版软件（有NTSC/J标志）都不对应。怎么样，索尼根本没把传统的游戏玩家作为目标消费群。而那些潜在的用户，比如部分白领年轻人，很少玩过PS2，对PS2并不太了解，会认为PS2是高端娱乐产品的人群，他们有足够的消费能力，并不在乎与水货主机差价几百元但是更希望有售后服务的人群。从这里我们也很容易看出大陆版主机采用丝缎银的主要原因，显示出PS2的高贵感并且符合高端消费者的审美观。

365 SONY一向以高端定位自己的产品，但PS2算不算高端产品？如果算，当初PS2为什么还要以成本临界点来发售呢？中国国情或许有其特殊的一面，但这并不意味索尼就可以忽视PS2在游戏方面本质的特点！！

而且现在索尼集团的高端定位战略，在非游戏领域已经遭遇壁垒，赢利大幅微缩，那50009型PS2在中国这个自始至终都是成本贩卖战略占主流的市场上，就能成功走出高端之路？

之前，已有日本游击队铺设低端之路，随后，没准“美国大兵”很快就将围堵，这两家一向都是以低价挑战PS2，那时PS2怎么再走高端之路？



SONY还没从行货PS2的高端定位上获得好处，水货反而已经开始获益。原来1650元左右的机器，现在已经上涨100元。尽管如此，水货仍旧可以毫不掩饰自己的低价优势。

SONY如此定位，只是在将更多用户推向水货，除非所有水货商人都能“痛改前非”，饿死自己，或者正规投靠，否则用户的眼睛容不得沙子。

Haynes 我相信，那些潜在用户，只要有一次听到售价在1700元，并且对应全部软件甚至可能是行货软件的水货主机，那又能分流多少人群？希望这只是笔者个人的杞人忧天。



结束语：

Haynes PS2正式进入大陆是一个已经期盼了很久的愿望，现在愿望已经实现，而带给我们的还会有什么？我们相当期盼还会有种类丰富的行货中文软件，与日本或者欧美同步推出的大作汉化软件，良好的售后服务以及符合大陆国情的软硬件价格，能够支持网络对战的游戏环境以及软硬件支持。希望这些愿望能够如同第一个一样，可以顺利实现。否则，索尼的“高明”只能用另一句中国古语：“聪明反被聪明误”。

365 其实最令我关心的，是在中国PS2的软硬件销售上，SONY本身并不直接操作具体事务，而是用代理的方式委托中国企业来完成。高端定位的战略一旦失败，损失最大的还是我们自己的企业。SONY可能已经不在乎PS2的输赢，而是把目光放在了PS3时代上。但是，作为一个中国消费者，作为一个站在中国业界的人，我真的不希望看到我国自己的产业，在成熟的过程中，不断经历过于沉重的打击。

作者：光明（LIGHT · SHINING）

PLAYSTATION2

零～红蝶 FATAL FRAME 2 CRIMSON BUTTERFLY

本作将和风式的恐怖气氛，以强烈的情感羁绊呈现在玩家面前，把幻想风格拉近现实，展露出优雅完美的恐怖。

PS2	厂商：TECMO	发售日：2003.11.27	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——

这次的《零～红蝶～》画面、背景剧情、游戏性都很出色，是为恐怖游戏的上乘之作。但酷爱之余对主线剧情颇感失望，感觉红蝶的主线剧情完全是为表现背景剧情而架构的，通关后留下的印象只有姐姐一路追红蝶、妹妹追姐姐以及途中看到的27年前的记忆片断和笔记。再加上篇幅所限由此便放弃了作剧情小说的最初设想，改以介绍红蝶背景剧情为重点，祈请广大同好零饭见谅。

死亡档案

在游戏过程中，会发现很多死者生前留下的笔记，这其中记录了他们死前的经历和感受。为大家进一步了解故事背景，更快进入剧情和角色，以下列出故事中所收集的部分记录和手记，供对剧本感兴趣的玩家们参考。

—— 村子的调查记录 ——

■死者：慎村真澄
■身份：地质调查员
■死因：在调查黑泽家时被楔所杀

一、关于双子的调查

在并排的众多地藏中，不知为何只有其中一个绘有双子图案。



在宅院里残留的文献中找到了关于“双子地藏”的记述。

这个地方有对待双胞胎的特殊风俗，在某个特别仪式上必须要双胞胎兄弟或双胞胎姐妹。随着仪式的结束，在村中的某处会修建新的地藏。

仪式本身以数十年为一个周期举行，只要数数这个村子现有双子地藏的数目，就会发现这个仪式的历史已经相当悠久了。

在村子里看到的所有双子地藏中，不知为何所有双子地藏都是其中一个的头部被破坏。当然这也可能是从一开始制作时就根本没做头部。

或许这样做本身并没有任何意义，但总让我感到心里发怵。

也许我真不该把美也子一人留下独自来到这个村子。

令人遗憾的是，没有发现详细记载有关于双胞胎仪式的书籍。

看来现在还是该考虑如何离开这个村子。

二、关于黑泽家的调查

我去探看了已经腐朽的井，下面一片漆黑什么也看不见。侧耳倾听也只能听见风声，这口井已经干涸了。

虽然对这屋邸和这口井哪个更久远还不得而知，但好像都是被弃用很长时间了。

根据记录，我现在所在的屋邸，好像是个称作〔槌原〕的具有强大力量的家族。

这个村子里还有被称作〔桐生〕、〔立花〕、〔逢坂〕的强大家族，各自都拥有本家族独特的家纹。

记录还记载着这四个家族可以管理全村事务，以及在仪式时作为管理集团进行管理。

然而这四个家族都是举行仪式的〔黑泽家〕的分支，在仪式时家族成员都以神官的身份进行主持。

“黑泽”可以在很多文献中找到，但描写其所以然的书籍却难以查找，只可以肯定的是其拥有最高权利的家族。

原来住在这个村子的人都到哪儿去了？怎样才能离开这里，所有的谜底都在黑泽家。

三、关于蝶的调查

登上长长的石阶，透过朦胧的雾气看见一个神社：像是相当古老的建筑，但建筑本身还是很坚固，看不出有明显的破损。

在入口处描绘着一只很大的蝴蝶，这和大桥后的某个建筑物上的图案是一样的。

“蝶”和“双胞胎”一样，好像具有某种特殊的含义，在这个村子举行特别仪式的文献中，我也多次看到了“蝶”这个词——它好像是某种东西的隐语，具体意味着什么目前还不明白，但通过阅读前后联系，总觉得是特指某种“仪式”的意思，看来还需做更进一步的调查。

四、关于御园的调查

为了再次调查第一次经过的鸟居牌坊，我来到这片高地。然而无论怎么调查，眼里只有那腐朽的牌坊被埋在杂草和丛林之间。我和美也子来时的路已经不见了。

这片高地被称为〔御园〕，对于村里举行的仪式有着特殊的意义。正中的大石头被称为“赘岩”，四周被结界封印了起来。

根据文献记载，这块赘岩的作用是作为盖子去封印某个洞穴。那么要用这么大块石头去封堵的洞口，其中究竟有什么呢？为什么要将洞口封堵起来？或许这就是我正在寻找的和村外相联系的洞穴。

看来还需要做进一步调查。

五、关于深道的调查

进入这个村子已经过了几天？应该只有两三天时间吧，却让我感觉好像过了几年。

这个村子一直处于永无止境的黑暗中，时间的感觉也很模糊。

美也子已经累得精疲力尽了，虽然有时发出无力的微笑，但我能看出她的痛苦。自己也感觉无论是体力还是精神都快到极限了。

虽然还不知道离开这村子的方法，但重新整理一遍迄今为止发现的所有资料，终于发现了一些类似线索的东西。

在这个村子的地下存在着被称为“深道”的巨大通道，连接着村子的各个重要地方。在举行仪式时，这些通道作为各家族的秘密通道和保存重要物品的场所而使用。

地下通道的规模到底有多大，单看书本上的记载是估计不出的，但或许可以找到通向外面的出口。遗憾的是，没能找到有关深道入口的文章，或许在掌管仪式全过程的黑泽家能找到有关地下通道的线索。

我决定把美也子留在这里，自己去黑泽家调查，一定要找到通向村外的出口，回到美也子身边。

—— 女人的笔记 ——

■死者：须堂美也子
■身份：慎村真澄的恋人
■死因：在逢坂家的〔奥之间〕被变成怨灵的慎村真澄杀死



一 我也听到了有关从地图上消失的村庄的传闻。很久以前，在举行仪式那天，村庄里发生了大屠杀，自那以后皆神村便从地图上消失了。森林里的双子地藏会引诱迷途之人来到村子入口。一旦穿过村子入口的鸟居就再也回不去了。这个村庄一直都在持续那个永无天明的屠杀之夜。黑夜里的村庄时而响起令人颤栗的女人笑声，只有一个幸存者。

二 总感觉窗外有人经过：在道路上行走，手里拿着火把，相互间窃窃私语，像是在找人。但是，那不是真澄。

远处传来像是正在举行仪式的悲凉歌声。据传闻，这个村庄“在仪式之日消失了”。但它一直都在周而复始地持续着那个仪式之日……

三 真澄，我是美也子，我是来找你的，我们一起回去吧！或许靠两人的努力我们就可以离开这里。

如果你看到我的笔记，就大声呼唤吧！我就在你附近。

让我们一起努力！

四 无论是谁，但凡看到我写的笔记，请一定来救我。

我已经出不去了，快来救我！

——须堂美也子

五 时时，会从佛坛周围传来毛骨悚然的歌声。那声音简直就像是从地底下发出来的。是从何处刮过来的风声，还是在这堵墙壁的另一侧真的有什么呢？

六 进入这个村子经过多长时间了？
永无止境的黑暗，愈来愈讨厌……
感觉一切都怪怪的，我想离开这里，我想和真澄见面。

七 我真的累了吗？竟然在这种地方睡着了。
即便是在梦中，村子的黑暗仍能够渗透进来。
屠杀、血流成河、交错倒地的尸体、穿着被血染红的和服狂笑不止的女人、祈求停止杀戮的双胞胎少女……
那个女人的笑声已经穿透耳膜深深印入我的脑海。
再也不想睡了……

八 我发现了真澄的笔记，他果然在这里。我们马上就能见面了。
我已经动弹不得，就在这里等他吧，真澄一定会回来的。
如果他回来，就能逃出这个村子了……
回来吧……

—— 民俗学者的记事本 ——

■死者：真壁清次郎
■身份：民俗学者
■死因：被村人做成楔而死



一 祭主黑泽很高兴地欢迎我们的到来。
这个村子没有村长，祭主黑泽担任村子的仲裁。
或许这个村子是由维护神事和仪式的人们组建而成。
在皆神这个地方至今还流传着神秘的“黄泉之门”的传说。
“黄泉之门”，传说为“黄泉”、“常世”和“根之国”等死后世界划分界线的门或入口。
这种地方作为禁忌场所，既被大家忌讳又为人所敬畏，有时甚至可以成为一种信仰。
我想调查清楚这种从古至今人们一直对黄泉世界的信仰。
在这个村子里好像会举行一种和黄泉之门有关的仪式，但这种仪式是禁止谈论的，甚至观看都不允许。
恐怕这是一种和黄泉的分界线太过接近的危险仪式，所以才被大家忌讳。
村人的生活非常俭朴，为了在深山老林里填饱肚子，大家每天过着艰辛的生活。
几乎没有与外界的交流，不过问时代的发展，一直停滞在以前的生活方式，就像被时代遗忘。

二 分散在村子里的类似于道祖神的石像（日本民间信仰的石像，立于村口、路口等保护村民及行人平安的平安神）和在其他地方看到的男女神不同，上面好像刻有双胞胎巫女一样的佛像。
从村里孩子们口中得知，这对“双胞胎巫女”好像是被当作神一样供奉。
刚刚调查了这幢屋邸里留下的古文书，里面将双胞胎巫女称为“红贽”。
“秘密仪式”和“红贽”之间究竟有什么联系呢？

三 最近几天地震回数增加了，村里到处飞舞的红蝶数量也在逐日增加。红蝶虽然美丽但却让人感到不寒而栗，简直就像无数的亡魂在飞舞。
村人们看到红蝶便会双手合十行礼。整个村子被一种令人恐惧的气氛包围，就像是即将有什么可怕的东西来临。

—— 描绘着红蝶的日记 ——

■死者：黑泽纱重
■身份：黑泽家的双胞胎姊妹；黑泽八重的妹妹
■死因：纱重在红贽仪式中被村人杀死



一 今天村子里来了客人，是宗方君和他的学者老师。
宗方君说自己因为担心树月才来村子。因为村里的事是不能向外人泄露的，所以树月的情况他还是不可能知道。树月从仪式之日后就一直被关在藏里，大概是不想让他和村外的人接触。
——八重
学者老师用可以摄下人样子的小箱子给我们制作了画像。尽管看起来有点奇怪，但一定会留下美好的回忆。那个人大概会成为X，因为我们不能完成仪式，在那之前必须逃走。无论怎样，只要能和姐姐在一起就好了。
——纱重

二 或许树月的话是对的。宗方君的老师竟然成为X。
现在已经不得不放弃了。我不想再看到像睦月那样死去。如果不去救人的话……
牢门钥匙中的一个被宫司拿到[绳の御堂]去了。
——八重
父亲好像打算让那位先生成为X，那可是宗方君的老师啊。
牢门钥匙藏在父亲房间的书架上。或许这也是为了镇压X的无奈之举。但如果我们成为红贽，就不会有那样的人出现了吧。
——纱重

三 马上就到仪式年了。树月和睦月的仪式没有能镇压住。今年的仪式轮到我们了。
我要和纱重一起逃出村子。树月说要帮助我们逃跑。
我们要一直在一起生活。因为我们有一直在一起的约定。
——八重
其实我真的并不想逃走。但只要能和姐姐在一起，无论去哪里都可以。
——纱重

四 姐姐，为什么你一个人逃走了？
树月之所以那样，都是因为我们。
我们有一直在一起的约定啊。
——纱重

五 小时候，我们曾到村外的河边去玩。那时，我们订立约定，约好以后要一直在一起。即使离开村子，我们也要一直在一起，我要永远守护她。
——八重
我们订立了一直在一起的约定。但是，我的体力弱，总也不能跟上姐姐。或许就这样被丢弃了。我对和姐姐心的分离感到害怕，虽然还活着，但感觉距离已经愈来愈远。我们刚诞生时还都是完全一样的呢，一直想以后能成为一个人。姐姐，我想和你成为一个人。那样就可以永远在一起了。
——纱重



六 我回到村子，姐姐什么时候才能回来啊？只好一个人变成红蝶了，那样就能一直呆在这个村子里了，变成红蝶之后，也要一直等着姐姐，就在我们小时候订下约定的场所。
姐姐，你一定要来啊，一定要找到我。
——纱重

—— 红色封面的日记 ——

■死者：立花千岁
■身份：立花树月、立花睦月的妹妹
■死因：在仪式之日害怕而躲进壁橱不敢出去，最后因饥饿和寒冷死在壁橱里。

一 外面和家里都漆黑一片，家里谁也没有。
树月哥哥救我呀。
我好害怕，不敢从壁橱里出去。快来救我啊……

二 举行仪式的次日，树月哥哥一个人回来了。黑黑的头发全变白了。睦月哥哥到哪里去了呢？因为睦月哥哥不在了，树月哥哥也不和我说话了。虽然还是和以前一样温柔，但他总用悲哀的眼神望着我。在仪式之日到底发生了什么事？
树月哥哥给了我一个铃铛。因为千岁的眼睛不好，哥哥说如果我接近危险，他就会马上知道，即使我躲在什么地方哭泣。

三 树月哥哥给了我房间的钥匙。
他说不让任何人进入他的房间，只有他的朋友来了才能将钥匙交出来。能够接受哥哥的委托，我真是太高兴了。
哥哥的朋友来过我们家了，我有点害怕便藏起来了，结果没能给他钥匙。

四 都是由于八重姐姐的原因，树月哥哥不知道被带到什么地方去了。

为什么？

哥哥不是坏人啊，这全部都是因为那家伙逃跑的缘故。

—— 仪式之书 ——

■这是记载关于某个仪式的古文书

仪式之书　红羽

后出生的巫女给先出生的巫女刻上的红蝶从X返回，变成守护村子的神灵。

变成红蝶的巫女便会飞向天空，用翅膀划破黑暗召唤光明。

仪式之书　双子

拥有两个身躯的巫女，通过红赘仪式合为一体，变成镇压X的神灵。

后出生的巫女会留在世上守护世人，先出生的巫女会通过X镇压大地。

仪式之书　禁忌

X是人们进出黄泉的门。

不能偷看X，偷看会因眼变成X而失明。

不能谈论X，谈论会因嘴变成X而失声。

不能去听X，去听会因耳变成X而失聪。

仪式之书　人柱

红赘那年，在X开始鸣动之时，要用楔来充当镇压物。

要将皆神村以外的人作为祭身佛献给X。

这个成为楔的身躯所承受的痛苦越大，越能镇压X的震动。

仪式之书　灾厄



不举行仪式，X的封盖会打开，灾难降临。

人类世界所没有的东西会从X中溢出，全村人吸入X，天空被黑暗封闭。

黑暗会持续好几代，并唤起地上隐藏的X。

生活在X上的我们应该把付出巨大的补偿制止这场灾难作为一种使命来完成。

我们就是为了完成这个使命而生存的。

《红蝶》总导演

—— 柴田诚对玩家的话 ——

■总导演柴田诚要表达的主题——约定

■人的一生要遵守多少约定？

一个人即便找到可以和自已一起生活的另一个人，但最终还是独自来到这个世界又独自离开…所能做的就是两个人互相确认彼此的约定。

试想一下，如果这个约定被打破，而一方还始终相信另一方的承诺……

《零˜红蝶》正是要表现这样的主题。

虽然有些可怕，但却很伤感。

■总导演柴田诚在制作《零˜红蝶》时回想起的一次亲身经历。

在我还是高中生的时候，记得有一天爷爷额头上流着血回到家。由于黄昏路上看不清楚，不留神滑进了家后面的小河，然后他靠自己的力量爬上来回到了家。大家看到爷爷这副模样，顿时慌乱起来，我意识到事情的严重性，急忙叫了救护车。

那天夜里家里比任何时候都要安静。我在预习功课，大约是晚上10：00左右，我听到走楼梯时发出的很轻的脚步声。我的房间在二楼，就在妹妹隔壁。也许是有谁找妹妹，就没怎么在意，还是很用心地在预习。

但是我一直都听见那很轻的脚步声，从一楼到二楼好像用了两分钟。那也许是我奶奶因为寂寞到二楼来了吧。但那脚步声并不远，让我感觉最深的是那好像是故意压低声音走路。脚步声慢慢接近，在我房门口停下。我意识到我房间门口好像有什么东西，虽然没有发出任何声音，但可以确认那不是我奶奶……会不会进来？

我注视着门，身体一下子麻痹了，耳边传来很刺耳的声音。无法忍受这种感觉，我慢慢靠近门，手伸向门把手。一瞬间，耳边突然传来“哈哈哈”很急促却又感觉很怪的声音。我吓了一跳，很可能外面不是人。5分钟、10分钟，仅仅隔着一扇门，我始终在想那到底是什么？要从这个房间出去只有这个出口，看来只有打开门……

我下定决心，慢慢把门打开……什么都没有，只有晚上冰冷的空气，但刚才的确有人的声音……

后来，我去问妹妹，她说没人来过，到现在我还不明白那天晚上我房门口到底发生了什么……

正是这种亲身经历，才把类似要素加入到了《零˜红蝶》中。当然，游戏和我的亲身经历稍有不同，但我有自信能够完美再现当时我那种全身麻痹的感觉。到底在游戏里的哪一段呢，请玩家自己来感受。

全灵拍摄表

100%灵体收集完成后，会自动追加[连]的特殊能力，可以连续普通拍摄，中间没有延迟时间。提取记录后开启画廊第三项空缺，出现第三选项［设定资料］——零红蝶鬼魂设定集大全。



怨灵

号码	名称	姓名
001	迷い入んだ女	须堂美也子
002	双子を捜す村人	
003	镰を持った村人	
004	竿を持った村人	
005	沈められた女	
006	颜を隐した宫司	
007	暗に捕らわれた男	
008	暗に捕らわれた女	
009	血涂れの着物の女	黑泽纱重
010	切り刻まれた男	槙村真澄
011	绳の男	真壁清次郎
012	红い着物の少女	立花千岁
013	飞び降りた女	
014	双子少女の人形	
015	双子少女の灵	桐生茜
016	箱に隐れた女	
017	首が折れた女	
018	からくり师	人偶师
019	鬼ごっこをする少女	
020	鬼ごっこをする少年	
021	鬼ごっこをする少年	
022	忌人	
023	楔に杀された男	
024	楔に杀された女	
025	黑泽家当主	黑泽良宽

浮游灵

号码	名称	时刻	出现位置	姓名（备注）
026	待ち续けた女	1刻	逢坂家玄关	须堂美也子
027	奥へ步く女	1刻	逢坂家土间廊下	须堂美也子
028	佛间に消える女	1刻	逢坂家土间廊下	须堂美也子
029	中庭を步く女	1刻	逢坂家大座敷	须堂美也子
030	扉に消える女	1刻	逢坂家围炉の间	须堂美也子
031	缘侧に立つ男	1刻	逢坂家奥の间	槙村真澄
032	蚊帐の向こうの女	1刻	逢坂家大座敷	须堂美也子
033	阶段を上がる女	1刻	逢坂家围炉里の间	须堂美也子
034	立ちつくす女	1刻	逢坂家2阶围炉里の间	须堂美也子
035	奥へ诱う女	1刻	逢坂家客间	须堂美也子
036	后ろに立つ女	1刻	逢坂家客间	须堂美也子
037	诱われる茧	2刻	桐生－立花通路	茧（本游戏中最难的摄影）
038	藏に囚われた少年	2刻	藏の里	立花树月（光圈无反应）
039	血涂れの着物の女	2刻	境内	黑泽纱重
040	水面に浮かぶ女	2刻	嘬き桥	
041	后ろに立つ宫司	3刻	黑泽家玄关	
042	畏れ续ける男	3刻	明暗の间（光圈无反应）	
043	2阶を步く茧 3刻	坪庭阶段	茧（光圈无反应）	

PLAYSTATION2

鬼武者·无赖传 ONIMUSHA BURAIDEN

本作保持了叫座的精彩与好看的同时又兼顾了严谨的系统设定，给熟知这个系列玩家带来耳目一新的感觉。

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.11
	类型：FTG	价格：6800日元	其他：——

《无赖传》秉承了《鬼武者》系列的爽快手感和基本动作要素，只不过在一些细节上做了相应的调整。毕竟正统的《鬼武者》系列都是彻头彻尾的AVG作品，与ACT作品的本质区别就在于动作以及操作系统之间的差异，跳跃键的加入无疑证明了《无赖传》是一款纯粹的动作游戏。下面是笔者的研究与心得，相信可以帮助大家对这个游戏进一步的了解。

相信刚拿到这个游戏的玩家一定以为CAPCOM内部出现了混乱致使《鬼武者3》提前发售。的确，CAPCOM的片头CG一向是以高魅力与大魄力著称，这次的《无赖传》很明显是为明年的《鬼武者3》打了个前哨战。在看到精美CG的同时关注这款实验性作品。在发售前的种种疑惑终于可以在拿到作品以后完全解开。如果把《无赖传》比做《鬼物者》系列的旁支，不如说它是一个类似于NGC《任天堂明星大乱斗》的集系列角色精华的作品。在“乱斗”游戏盛行的如今，制作厂商大多都追求一种所谓的“好看”与“精彩”，却丝毫不顾游戏的本质所在，

进入的游戏标题画面以后，大家可以看到对战模式选项。这里要向大家声明的是：本游戏只对应PS2的DS2类比控制器，PS系列的震动手柄不能发挥作用。如果需要四人对战的话需要购买专用的四分插，而且操作部分有些烦琐，只要按照画面提示继续进行就可以了，这里不过多叙述。

基本要素以及操作技巧

本作的操作手感基本上保持了鬼武者系列的风格，只不过跳跃键的加入使得这个游戏更加偏重于动作性，某些招数的判定也随之发生变化，如果游戏者是初次接触到《鬼》系列的尚可，如果已经是《鬼》系列的达人那么恐怕会有一种难以驾御的感觉，原因就在于游戏类型之间的本质差异。下面是游戏中的基本操作：

方块键……………………………攻击
圆圈键……………………………跳跃
叉键………………………………吸魂
三角键……………………………踢
R1…………………………预备攻击
L1……………………………………防御
R2/R3……………………丢掉道具
L2/L3………………切换攻击目标



游戏的关卡中消灭敌人或者攻击某物体会打出相应的“魂”，这些魂有着不同的功能与效果：

体魂	恢复体力，出现几率比较低，但是如果以一闪杀敌的话可以提高出现几率
胜利魂	收集胜利魂，通关以后交换道具
力魂	攻击力提高或者下降一倍
特魂	特殊技槽全恢复。
无敌魂	保持无敌状态10秒
毒魂	减少体力，应该注意不要误吸
速魂	角色在画面上的移动速度上升或者下降一倍

●注意：魂的保持时间依关卡不同会有差别，也就是说游戏者必须在尽量短的时间内吸魂，并且要时刻警惕敌人的偷袭。

隐藏人物

“乱斗”类游戏的核心内容就是隐藏人物，无论怎样，玩家总希望看到自己熟知的角色出现并参与“表演”。厂商也往往抓住了这一要点而尽量地把那些所谓的“重量级”角色的出现条件设定为极其复杂。这样就可以在吊足胃口的同时获得超高的支持率。〈无赖传〉中的隐藏人物可谓是形形色色，他们当中大多数是与系列有关系的正面以及反面人物，另一部分则是CAPCOM游戏王国中的绝对人气角色。有这两大势力的强大支持，这款游戏的“精彩”程度可想而知。

A 隐藏人物出现条件

人物名称	出现条件
ROCK MAN EXE	使用明智左马介完成游戏一次就可以出现
ROCK MAN ZERO	使用ROCK MAN EXE通过两个梦幻空间并且凑齐三个所需要的组件就可以出现
宫本武藏	使用杂兵在LV3以上通关一次就可以出现这个人物
佐佐木小次郎	使用宫本武藏通关一次以后出现。
幻魔剑士	打败所有的12个角色以后，还要在对战模式当中把他击倒，这样就可以得到。
祖祖·兰	用祖祖·托马完成游戏一次就会出现
哥根丹迪	完成12个基本角色的通关后出现
织田信长	只要消灭与织田信长敌对的所有角色（需要大家做出判断，例如佐马介，枫和十兵卫等都属于这类人）
ROCK MAN 2	使用EXE把等级升至可以变身，在变身的状态下通关即可出现
ROCK MAN 3	在故事模式当中使ROCK MAN EXE的等级提升到LV3以上，这样过关以后就会出现了
杂贺孙市	完成对战200场以上后自动出现

特殊技巧以及招式

作为表演性质的“乱斗“作品，特殊技能与华丽的必杀技是必不可少的要素，在〈无赖传〉当中的招式发动都很容易上手，在将这些操作掌握熟悉以后就可以尝试组织“我流”连续技，在这样一个爽快的游戏当中尽量发挥你的想象力，创造更多的打法组合。但是大家一定要记住一个原则：在敌人围攻的情况下最好的方法还是力求自保，使用实用性的技巧效果反而会更好些。这一点需要大家慢慢熟悉与体会。



技巧名称	发动方式
闪避	这个招式其实是很实用。只要按住R1面对敌人按下左或者右键就可以迅速绕到敌人的身后，也是游戏中一种主要的反击手段。
蓄力	按住攻击键不放的话就可以攒出三个阶段的蓄力，松开则释放出特殊攻击。如果面对敌人按住蓄力，在松开的同时按下左或者右键就可以对敌人发出冲击波。
线移动	这个操作主要是改变游戏角色在屏幕上的行动位置，当某些宝箱或者隐藏物品出现的时候往往要用到这个操作，只要连续按上键或者下键就可以实现线移动的操作，在攻击的同时要注意线移动的操作。
紧急回避	在防御当中按三角键就可以使出紧急回避，在遭到围攻的时候可以使用这种技能，不过要注意的是使用这种技能会消耗体力。
一闪与弹闪	一闪相信不用介绍，它是鬼武者系列当中的看家技能，只要在敌人攻击你的一瞬间按下攻击就可以发动。作用是瞬杀。在本作当中使用一闪可以将杂兵一类的敌人一刀击毙。弹闪则是要瞬间防御住敌人的攻击然后再迅速按下攻击键。

技巧名称	发动方式
升龙斩	只要对着敌人同时按下上键和攻击键就可以发动。把敌人打浮空以后可以进行连续攻击。
追击	在把敌人打倒以后在跳跃中同时按下键和攻击键就可以实现追击，不过相对与系列中的前作，这种技能的攻击力仿佛有所下降。
切	按下R1加三角键就可以将敌人的武器弹飞。但是一定要注意，若此时已经吸收了战术壳则无效。
战术壳发动	操作同“切”，在游戏当中会出现不同颜色的三种战术壳，当吸收到任意一个战术壳的时候就可以发动。三种战术壳的攻击方式和范围特点各不相同，它相当于“超能力发动”。

●注意：一定要注意在适当的场合与情况下合理地使用战术壳，如果战术壳使用不当的话很可能带来更大的麻烦，特别是在较高的难度下进行游戏。

A 隐藏道具与武器取得

下面介绍的是笔者收集的部分隐藏要素的材料，应该对大家顺利达成100%完成度有帮助。需要注意的是，有些道具与装备的出现时间是有限制的，在一定时间内它会消失，要想顺利取得这些宝箱中的东西一定要保持冷静与准确的判断。很多珍贵的道具或者武器都会在高难度的游戏中出现，因此在取得的同时一定要兼顾对方的进攻

B 道具与隐藏武器

道具名称	获得方法
身代人形	难度NOMAL以上，用30个“必杀魂”与倒吊的人偶交换。
力魂	难度NOMAL以上，用15个“必杀魂”交换。
圣剑	使用左马介在NOMAL以上的难度中用180个必杀魂换取。
炎龙剑	使用左马介在NOMAL以上难度中的幻梦空间内达到全阶突破以后获得。
汤匙	属于本作当中搞笑的隐藏武器。使用宫本武藏在第四幕当中使用一闪一次以上就可以获得。
膝切·髻切	使用宫本武藏在第六幕中使用一闪一次以上得到。
雷斩刀	只要使用左马介完成第一轮通关以后就可以获得
旋风丸	使用柳生十兵卫完成第一轮通关以后取得
村正	使用左马介完成第二轮通关后取得，注意某些关卡的变化。
正宗	使用柳生十兵卫完成第二轮通关以后获得。
真疾风刀	使用枫在第二轮剧情的第七幕连续三次一闪以后获得。
娥眉刺	用小太郎在第六幕当中以最快的时间通关即可。注意：敌人的出现率与出现速度会影响这把武器的出现，要细心判断。
中华（小谷邑）	在杂贺别市篇的幻梦空间改中连续突破10层以后获得。
竹刀	在杂兵篇当中连续突破幻梦空间改10层以上获得。
幻魔刀·太夫	在本作当中的隐藏地点，鬼玄武宝物库当中的下层得到，很多人大概不注意这个地点是双层的，所以一定要观察仔细。注意：一定要蹲下来攻击才能打开宝箱。
金	同样在鬼玄武宝物库中获得。
幻魔刀·敦盛	在信长篇中的鬼玄武宝物库中得到，注意隐藏地点。
雌雄之爪	在三目篇中的鬼玄武宝物库中取得。
血涂·铭刀	在刀足轻篇中的鬼玄武宝物库当中取得。

关于隐藏关卡

游戏当中的隐藏关卡是值得研究的一大要素。某些特殊的武器以及道具都必须在隐藏关卡当中获得。下面介绍几个重要隐藏关卡的获得方法。



■**梦幻空间**：NOMAL难度以上进行游戏。在无接关的情况下完成第四关和第八关以后会分别出现两个不同的幻梦空间。

■**地下工厂**：使用小谷邑通关一次即可获得关卡。

■**鬼玄武宝物库**：达成织田信长的出现条件以后就会出现的隐藏





关卡。注意这个隐藏地点的结构以及敌人的分布。

■**洛克人EXE隐藏关**：在得到洛克人EXE的同时会出现这个隐藏关卡，就是他故事模式的第一关。

■**洛克人ZERO隐藏关**：得到洛克人ZERO的同时出现，也是他故事模式的第一关卡。

■**鬼岛**：如果出现了隐藏人物幻魔剑士就会同时出现这个隐藏关卡。

关于幻梦空间

这个地方类似于前作的修炼场所，要通过高难度的考验的确不容易。不但敌人强度更高而且在一定程度上会限制你取得道具。下面是一点通过梦空间的心得：

■**空间HP补充妙法**：在幻梦空间当中如果你的HP已经消耗了多一半，那么你一定要为你的小命担心。其实只要细心观察一定会发现一个规律，那就是在打到一半的时候往往会出现弓兵，这个时候消灭其它的敌人只留下其中一个的话，那么宝箱就可以重复出现，在与弓兵玩捉迷藏游戏的同时注意收集补充HP的道具就可以顺利的补充成功。然后再干掉它就OK了。所以大家一定要有耐心，莫急于求成。



■**获得双倍的魂**：在幻梦空间当中会经常遇到吸收魂的恶魔球，大多数人对其深恶痛绝。其实它可以帮助你取得双倍的魂。方法很简单：消灭敌人以后任其将魂随意地吸入，在积攒到一定程度以后将它打破就可以获得双倍的魂了。无论是黄魂、紫魂还是胜利魂等效果都一样，但是一定要注意不要让这个家伙跑得太远，在它吸收魂的20秒左右就会开始乱跑，这个时候不要慌张也不要随意乱跳，选择一个它一定会经过的地方等待，等到合适的距离再一刀拿下，看看收获吧。一定会使你乐得合不拢嘴。

■**阶梯中的魂**：在幻梦空间中的栅栏里面隐藏着许多属性魂，也许大家会不经意的放过，不过如果不小心撞到栅栏以后会发出异常的声音，随后就会出现属性魂，这些魂当中以雷属性魂的出现几率最高。所以在将本





层的敌人消灭干净以后先不要急着向下传送，一定要注意弧形阶梯的栅栏，而且有些栅栏会重复出现，这样就可以有更多机会获得属性魂。

〈无赖传〉中的要素很多，不能一一介绍。不过像一闪模式这样只要用时间就可以达到完美的东西，相信大家一定会做得更出色。对于游戏的本身我们完全可以看作一部轻松消遣的“乱斗”作品，在众多隐藏角色陆续出现以后，玩家会得到一种内心的满足与充盈。现在拿起这款游戏笔者想到的就是为什么隐藏人物中竟然没有出现〈生化〉系列的人气角色，说不定会在下一代〈无赖传〉中粉墨登场。（笑）

■文/Hansir

GAMEBOY ADVANCE

SD高达G世界A

GBA平台惟一一款《SD高达》作品，本文将引领您更加完美的完成这部经典之作，Let's Go!

GBA	厂商：BANDAI	发售日：2003.11.27	
	类型：SLG	价格：5800日元	其他：——





■文/gokumine

[攻略补完]

因为上次流程攻略时间上很急，因此有很多遗漏的地方，下面将对部分遗漏人物和机体进行说明。

■フィル和ボウ：在14话《ムーンレイス》中，先不要干掉フィル和ボウ，当把荻亚娜女王营救了以后，让マリュー的大天使号靠近フィル就会出现交信选择，在大天使号上的荻亚娜女王就会说服两人，接着两人会带领全员撤兵。过版两个人就会加入。



↑本图片为上面说得フィル和ボウ时的场景，使用交信。

■东方不败：在9话《热砂の攻防战》中，让东方不败和独眼巨人小队交战会有对话出现。13话营救玲的时候让多蒙和穿梭机中的玲进行交信，如果在多蒙等级超过30级的话，东方不败就会加入了。



↑说得东方不败以后，东方不败和他的机体。

■ガトー：第8话中的高达强夺中让科少尉和卡多进行战斗进行交信并将其击破；在17话所罗门攻略里也要和卡多战斗、交信并击破其机体；在19话中再次和卡多相遇，先将他机体HP削减到一定程度后，让科上前就可以进行交信，接着击破他以后，卡多会复原一次，然后再把其机体打到快爆掉的时候卡多就会自动撤退，然后过版就能得到其机体了。

■西玛：说的卡多以后，最后一话让卡多和西玛战斗，干掉西玛和母舰以外的所有敌人后，会发生其母舰为西玛挡子弹的剧情，当西玛改变颜色以后再用卡多说得即可。

■“女”罗兰：在2周目中，在13话中让罗兰和哈利交信，过关以后对话中会出现选择，选“……”的话就可以了（动画中罗兰也有过这样的经历呢）。

■エピオン：奖励关卡2《亡灵之影》中加入。

■黄金扎古：在外传1中说得的ククルス曾经让自己的扎古变成过黄金扎古。东方不败出场时与之交信，在外传4中让他驾驶自己的专用扎古出击，同时带上多蒙，让他与ニムバス交战以后，ID选择中就会习得自己的特技，发动后就可以变成黄金扎古了，和多蒙的明净止水相似。

■卡谬的最强绝技：在15话中，让卡谬驾驶自己的Z高达出击，同时多梦也要在，刚取得最终胜利以后フロスト兄弟会出现将OZ的头目干掉，此时卡谬就会冲过去教训他们，同时自己的最强绝技也觉醒了，就是原作中吸收精神波的招数，不过此时多蒙会让卡谬使用明净止水来组织卡谬的精神崩溃，过关以后就可以使用卡谬的这个全体攻击的招数和撞西洛克的那招了。



↑卡谬使用最强ID后的最终奥义，图片是习得时的剧情。

■サザビー：在1周目通关以后进入索敌模式后，其中在宇宙中一个场地会出现一架此机体，这个除了夏亚那架以外惟一的另一架サザビー。

■NT试作吉姆：在2周目中第一话，干掉初期的几个扎伏特兵以后，穆就会驾驶这个机体出现。



↑穆第一话驾驶的NT试作吉姆和基拉一起组队。

■GB02A：这个机体在游戏剧情中可以看到卡多并没有抢夺成功，而是在上宇宙以前就被击破由阿尔比昂回手，但是以后也没有看到修复和出现。通过金手指可以把机体调出来使用，但是具体游戏中是否能得到现在还不清楚。

[追加内容]

这里是对通关以后新内容进行说明。

当通关以后存档，再次读回档的时候会出现扫除残余势力的8个关卡出现。在重新游戏里面会出现两个选项，第一个是重新开始游戏，第二个就是接续1周目存档开始2周目，2周目部分内容和1周目有所不同。另外开始的おまけ也可以选择了，里面是音乐欣赏和人物、机体图鉴。在索敌模式中分别完成3个任务以后就会发生塞克斯使用新型兵器攻击地球的剧情。

标题 最后の胜利者

●胜利条件：リーブラ击破

●失败条件：マリュー击破

塞克丝在宇宙创立了新的激进组织，起因还是对地球的排外政策不满，于是准备使用新型的武器攻击地球，以达到消灭他认为的地上的愚蠢的人，并且还用回了自己原名。在准备发射前受到地球方面军的攻击，要重新补充能量要10分钟，接着米利亚尔多会派出MD部队达到牵制我方的作用。分别让希罗、诺茵、夏亚（キャスバル）和他交战会有对话。当把リーブラ击破以后就会放生高达W中最终话的剧情，塞克丝会冲入リーブラ后将リーブラ引爆。



↑总觉得好像是为自己找个归宿。

出现条件是必须在2周目，而且必须是要出现《最后的胜利者》并且要把她打穿开始2周目才可以，搜索5次敌人后出现。

标题 亡灵之影

●胜利条件：敌全灭
●失败条件：マリュー击破、ハマーン击破

初期是要3回合内到达指定地点，到了以后敌人会再次增援，干掉全部的敌人，X高达中的那两个兄弟会出现，不仅如此还带了一个超级的机体グロムリン，在下一回合的时候ブリベンター会驾驶エビオン以援军的方式出场，全灭敌人后过关。本关终于见到了哈曼，使用夏亚（キャスバル）和她战斗并交信可以成功地将她说服。绝对是个不错的机师。



↑强力机师哈曼，出现在'亡灵之影'中，惟一可以说得她的地方。

[全机体设计图鉴]

游戏中全部的可以自己开发生产的机体列表。原型机需要在游戏中捕获敌人的机体或者使用自己的机体开发，芯片靠己方的补给（按照剧情）、游戏中捕获机体拆解和通关奖励。然后按照表单中以原型机+芯片的方式来进行组合。



↑サザビー的开发过程。

ジム篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ジム	カスタムパーツ	ジム・コマンド
ジム・コマンド	カスタムパーツ	ジムカスタム
ジムカスタム	ビームキャノン	ジムキャノン
ジムカスタム	クリアランスパーツ	ジムII
ジムII	ムーバブルフレーム	ジムIII
ジムIII	アップグレードパーツ	ジェガン
ジェガン	ハイクリアランスパーツ	ヘビーガン

ザク篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ザクIIF	カスタムパーツ	ザクIIFZ
ザクIIF	陆战キット	ザクIIJ
ザクIIJ	カスタムパーツ	グフ
グフ	カスタムパーツ	グフカスタム
ザクIIFZ	ムーバブルフレーム	ザクIII
ザクIII	ハイグレードパーツ	ザクIII改
ザクIIF	クリアランスパーツ	ハイザック
ハイザック	ムーバブルフレーム	バーザム
ザクIIFZ	ハイクリアランスパーツ	ギラ・ドーガ
ギラ・ドーガ	サイココントローラー	ヤクト・ドーガ
ヤクト・ドーガ	サイコフレーム	サザビー

ガンダム篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ガンダム	マグネットコーティング	MCガンダム
MCガンダム	クリアランスパーツ	NT-1 アレックス
NT-1 アレックス	アーマーユニット	アレックスFA
MCガンダム	ムーバブルフレーム	GP01ゼフィランサス
GP01ゼフィランサス	高机动スラスター	GP01 フルバーニアン
GP01ゼフィランサス	クリアランスパーツ	ガンダムMKII
ガンダムMKII	ディフェンサーユニット	スーパーガンダム

リック・ディアス篇

原型机体	使用芯片	新型机体
リック・ディアス	アップグレードパーツ	リックディアスS
リックディアスS	ディフェンサーユニット	スーパーディアス
リック・ディアス	可变フレーム	メタス
メタス	ムーバブルフレーム	百式
百式	メガバズーカランチャー	百式（MBL）
百式	アップグレードパーツ	百式改
百式改	アーマーユニット	フルアーマー百式改
百式	バイオセンサー	Zガンダム
Zガンダム	インコム	スペリオルガンダム
Zガンダム	ハイメガキャノン	ZZガンダム
ZZガンダム	アーマーユニット	フルアーマーZZ
Zガンダム	ハイクリアランスパーツ	リ・ガズィ
リ・ガズィ	BWS	リ・ガズィ（BWS）
リ・ガズィ	フィンファンネル	νガンダム

EZ8篇

原型机体	使用芯片	新型机体
EZ8改	サラミス炮	EZ8HAC
EZ8改	ベクタードスラスター	EZ8HMC

ドム篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ドム	カスタムパーツ	ドム・トローペン
ドム	高机动スラスター	ドム・バインニヒツ
ドム	クリアランスパーツ	ドム・グロースバイル
ドム	ムーバブルフレーム	ドライセン

ゲルググ篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ゲルググ	カスタムパーツ	ゲルググM
ゲルググ	スナイパーライフル	ゲルググJG
ゲルググ	ハイクリアランスパーツ	R・ジャジャ

エルメス篇

原型机体	使用芯片	新型机体
エルメス	サイココントローラー	キュベレイ MK II
キュベレイ MK II	ビームギャノン	量产型キュベレイ

サイコガンダム

原型机体	使用芯片	新型机体
サイコガンダム	インコム	ガンダムMKV
ガンダムMKV	ハイグレードパーツ	ドベリオルガンダム

ガザ篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ガザC	ガンダリウムr	ガザD
ガザD	アップグレードパーツ	ガザE

ビグロ篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ビグロ	クリアランスパーツ	ヴァル・ヴァロ
ビグロ	Iフィールド	ノイエ・ジード
ノイエ・ジード	ハイグレードパーツ	αアジール

Vガンダム篇

原型机体	使用芯片	新型机体
Vガンダム	ビームギャノン	V 'ガンダム

GP03Sステメン篇

原型机体	使用芯片	新型机体
GP03Sステメン	アームドベース	GP03デンドロビウム

アプサラス篇

原型机体	使用芯片	新型机体
アプサラスⅡ	クリアランスパーツ	アプサラスⅢ

ズゴック篇

原型机体	使用芯片	新型机体
ズゴック	カスタムパーツ	ズゴックE

[其他]

重要机体人物介绍：下面介绍的人物和机体都是和游戏中剧情息息相关的，在很多情况下不了解原作故事的背景和人物之间的关系就是造成悲剧的关键原因，为此针对游戏中出现的关键性人物与机体进行一下介绍。



大天使号

出处《高达SEED》，地球联合军强袭机动特装舰。同时也是和5架实验机的高达一同由奥布开发以MS为战斗主力的战舰，作为实验舰船，因此在图装方面也带有很浓重的实验迷彩，和アクエンジェル级2号舰主天使号有很大的不同。



白色基地

也就是俗称的“木马”，出自《机动战士高达》。地球联邦军强袭登陆舰，最新型的MS母舰“ペガサス级”2好舰。在卫星SIDE7遭到吉翁军袭击，携带RX系列机体转战各地，为联邦军最后胜利立下不少显赫战功。



强袭高达

出处《高达SEED》，地球联合大天使号遭到袭击时，5架高达中惟一幸存的1架，可以通过更换装备变成数种不同武器装备和用途的，这也是和其他4架高达不同的地方。机体采用异向转移装甲，可以防御敌人的物理攻击，机体OS在第一次战斗的时候被基拉重写。



高达

地球联邦军试作MS，集合了联邦军最高技术的RX系列机体，在各个方面多远远超越同期的MS。本来以为量产化机体收集数据，后来遭到袭击后应用到实战中，在阿姆罗的驾驶下在战场异常活跃。不愧为战场上的“白色恶魔”称号。



キラ?ヤマト

人物名称：基拉·大和

高达SEED主人公，在高达遭到抢劫时意外地搅入战争的少年，并和自己的童年好友同时是抢夺圣盾的阿斯兰相遇。在初次战斗中，就成功改写机体OS并击破扎伏特敌人机体。



アムロ?レイ

人物名称：阿姆罗·列

机动战士高达的主人公，在SIDE7遭到袭击的时候进入高达驾驶仓，以边翻阅说明书边战斗击破吉翁军两架扎古，在一年战争时期立下以击破142架MS、9艘战舰的显赫功绩。



アスラン?ザラ

人物名称：阿斯兰·萨拉

プラント国防委员会会长的儿子，同时是扎伏特军克鲁责所指挥的特务部队中的机师，也是基拉的童年好友。最后为寻找战斗的意义和基拉站到了一起。



シャア?アズナブル

人物名称：夏亚·阿滋那布

吉翁军的王牌机师“赤色彗星”，其真正身份是吉翁建国首相ジオン·ダイクン之子。为了向杀害自己父亲的扎比家复仇，同时也是为了进行新人类变革而潜入吉翁军。因为拉拉的死和阿姆罗成为一生的宿敌。



シロー?アマダ

人物名称：基洛

OVA《第08MS小队》的主人公，地球联邦军年轻士官。在太空中和吉翁军的艾娜相识并相恋，并以自己的独特战斗理念贯穿全剧。最终战和艾娜一起与アプサラスⅢ同归于尽，死里逃生后和艾娜隐居并结婚。



游戏人才养成，专家精心打造，份量很重！

游戏的设计与开发 第二刷出版

500页煌煌巨著，其中300本豪华精装本，限量发行！

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。它从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开，不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法，也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技术。因此，本书不仅可以帮助读者打下扎实的有关知识基础，还有助于读者拓宽前瞻思路。

本书内容基本上涵盖了游戏设计开发的所有主要阶段和层面，甚至包括国外大学实验室新出炉的理论和技术：

- 要点1：基本游戏理论和游戏性
- 要点2：游戏设计
- 要点3：二维和三维美工和动画技术
- 要点4：三维图形和人工智能
- 要点5：软件工程在游戏开发中的应用
- 要点6：游戏学院教育等等。

这本书完全不同于一般的技术书籍，它兼顾了游戏设计与开发中的技术层面和艺术层面，使人感悟到文理可以互通，历史知识可以驱动技术发展，具有很强的可读性。



平装本：50元
精装本：57元
第二版印刷
限量发行，只限邮购

著者简介

叶展，清华大学自动化系本科毕业，先后取得美国伊州理工学院的计算机硕士学位和卡内基美隆大学的人机交互硕士学位。赴美期间一直兼任国内《电子游戏软件》杂志的驻美记者和特约撰稿人。

叶丁，叶展之弟，清华大学计算机系本科毕业，现在美国罗切斯特理工学院电影艺术系学习动画电影。曾使用魔法师笔名在《电子游戏软件》上开设游戏设计系列讲座。

特制专用包装盒，保证邮寄如新！

国内第一本精装游戏图书

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177，64472919 邮资免取

次世代传媒联盟
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力
游戏批评、掌机迷、电击收藏

编编读读又编又读

天下玩家 笑谈人生 家长会

闯关族的家

绝杀支持任天堂的问题人物机密邮箱 game@gameach.com 问题编辑/风林

这期已经是贰零零肆年全贰拾肆期中的第贰期了，虽然年关未过,但期号上却已经不再属于贰零零叁。去年的时候自己也有种很奇怪的感觉，这种感觉说不清楚，就是不知道自己到底是处于时空的哪个阶段……有些迷失，有些无助，甚至有些胆怯……在饭桌上，有些年头的编辑坐在一起畅谈过去，确实是一件非常感动的事情，似乎大家都愿意将时光永远停留在那个时期。那时，虽然我们并不像现在忙碌，但却快乐十足……时光永远不会停步，贰零零肆年，我们应该给你什么样的精彩？我想，必然值得你期待。

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林（收）100011 NinClub.com

电软招牌大菜的可怖绝杀

木头

严格说来，木头是个地道的感情容易冲动的家伙，有时候自己的情绪反复无常，有时候也非常容易被别人激怒，冷静不下来……这样臭脾气有时候搞得自己心力不及，好在这两年的工作调剂，改了很多。祝贺同事拿到了“人生合格证”，免不了是要让我们狠宰一顿了（爆笑）。眼瞧着当年活蹦乱跳的大小伙子，如今也成了家务男人……大叹一口……

《生化典藏》简装版“痛苦”分娩

经过“痛苦”的考量，《生化危机典藏纪念》简装版已于12月20日上市了。《生化典藏》上市爆卖，几小时内，全国的批发商都宣告无货。其火爆程度超出了《樱大战典藏》和《最终幻想典藏》。《生化典藏》无论从光盘制作、礼品、外包装都有明显的进步。风林很喜欢那五张“迷你海报”（或名信片），那么恶心吓人的东东风林还是第一次收藏（笑），应该很珍贵吧。这次简装版有点特色。首先是便宜（笑），虽然是简装，但光盘内容、封面制作都一样，可以反映《生化典藏》的特点。五张“迷你海报”重新制作，灭掉了“恶心”的怪物，换成英姿勃发的各代美女主角，够爽。《生化》收藏迷不可错过。

低调比高调好活

“VGAME”网站12月12日“低调”开通了。为什么“低调”呢？说实在话，是因为我们自己觉得内容还不够充实，制作还不够精美，不值得大肆宣传。目前点击率比我们预想的要高。一位英国玩友来的E-MAIL说了三个字:“还不错”。我想是比大家心理预期要好吧(笑)!有人反映“VGAME”成了次世代传媒联盟的广告网站,有点儿吧(笑)。企业网站嘛,可不都是这样。有些东东还需要慢慢充实、改进、提高。现实优先开展的可能是网上购物吧。看看能不能通过网上购物给玩家提供更好、更可靠的产品。特工黄是个心气很高的人,做什么都要做到最好。面包会有的。

实际上，发挥和改进网站功能的工作一直在进行中，不久大家就会看到和感觉到。

了却心中多少事

《收藏哆啦A梦》上市几天，不温不火,这是长销书，应属正常。不过评价还是颇为不错的。的确,这本书内容丰富、充实、精彩,在目前有关机器猫的图书中绝对是NO.1。独特的大24开本，是当前国际上非常流行的。一位读者来信说:“我是多年机器猫迷,搜集了一大堆有关机器猫的漫画、游戏、玩具、周边。这次买了《收藏哆啦A梦》感慨万分。用一句话概括：了却心中多少事，圆了哆啦A梦”。

萝卜白菜各有所爱

上期《电软》邮购新品四箭齐发,《标准掌机典藏》、《樱花的圣诞》、《SNK的历史》、《铁血街头》竟相登场。既然一块儿邮购预定，就有个比较竞争。结果到目前为止，预订《标准》和《樱花》的读者差不多。第三、四名就由诸位猜去吧。除了本人主编的《标准》之外，风林也看好《樱花》。当初《樱大战典藏纪念》就做得非常好,是否樱迷都应该看看。这次《樱花的圣诞》样片风林已经看过，内容变动非常大。原来企划书上《樱典藏》浓缩版已被删除,所有内容全是新的,没有了炒冷饭之嫌。以两个题材一拨制作者实力看,风林还是很看好的。尤其是DVD效果,很好地体现了樱大战绚烂多姿的特色。《樱花的圣诞》包装和礼品仍由特工黄策划操刀,很有特色。大概下期会公布吧。

风林最近请来一位强力助手，如虎添翼。《标准掌机》内容……请看广告（笑）。

多知道一点儿好

- 《掌机迷》第8辑12月16日上市，爆卖？！（笑）
- 《生化危机典藏纪念》简装版12月20日上市。便宜！
- 《动感新势力》第11辑上市，实力。
- 《电软》新开31种游戏周边邮购，精选。



猫咪也要戴项链啊……据说戴上后会产生一些生理反应，而且很不雅……另外据了解，有某位仁兄居然把项链卖出了两本《电软》的价钱……因此木头相信，该期杂志有必要加印（笑）。



■ 看见电软公布大陆版PS2今冬发售，偶狂喜不已，抱着电软满世界狂呼："中国游戏的春天终于到了，中国的游戏终于正名了……"！（一语文老师路见直摇头：疯了，疯了……）说句心里话，看见这个消息，着实是从心底感到激动，也有一些心酸的回忆涌出。这么多年了，中国也总算被游戏界承认了。偶现在正学习做游戏的说，相信在以后的中国会有我们工作空间的，而且偶现在最大的愿意就是拿着一个强有力的说服工具对那些XX网络游戏玩家做一个手势，慢慢地吐出三个字（从牙缝里）："鄙-视-你"！希望那个有力的说服工具叫做——《电子游戏软件》。（重庆 燃烧的头发）

——PS2行货进中国，是DB零售店的寒冬，北京上海众多小店铺接连被抄光光，用血洗来形容一点都不过分，看劲头，比港台的打击力度还要猛（港台在打击水货方面似乎力度不足，可国内是连水货都不放过……见有PS标志就统统灭门……）。打击水货DB本无可厚非，但希望厂商也能多从玩家角度想想，拿出一些诚意来，不要搞的最后"老子世界第一，小民你爱买不买"，气度连似乎"过气"的前辈任天堂都不如，就真让人大大的B4了。因此从目前的情形看，未来是不是春光明媚现在还真说不好。或许倒了您的游戏胃口也有可能。

■ 我是一名中国人民解放军飞行员，因为身份的特殊性使自己得到了常人无法得到的荣誉，但也付出了常人无法想象的代价。因为保密性质十分的强烈，至使我们与外界几乎处于隔绝状态，而且我也无法拥有掌机（因为没有任何渠道，想邮购但始终对JS抱有极其的不信任之感），其实按照这个逻辑说下去的话，《掌》与《电》我也是不能取之的，于是每一期我便让在家里父母买来给我邮来，它们成了我在飞行之余最大的快乐，每一期的杂志都没有让自己感到失望，在这里真的是要感谢你们，每一个带给欢乐与安慰的编辑们。（辽宁 王鹏）

——彼此彼此，您的来信是对我们编辑工作的最大支持，如果没有大家的来信的话，兴许以后五版的闯家就是每页一个大字——"闯关族的家"，如此了事呢（笑）。另外，要提醒王读者的是，千万不要玩模拟驾驶类游戏……尤其是"飞空之舞"系列，更是见之退避。

■ 我几乎很少写信给电软，一直都是在默默地支持。看过VOL.124期后便想写信给你,你在"闯家"中隐约诉说了你的无奈,对此我表示理解。我现在是一名高三学生,将来的梦想也是当一名编辑，像风林及其同事们一样。风林你已知道通往这个职业有多么曲折,我也看到了如果梦想实现后将会失去很多东西,但我也相信风林你是热爱这个职业的。我羡慕《电软》编辑们能够编出如此精美的杂志（这不是吹捧），还能体会到你们的幸福、辛苦与自豪。所以我的梦想不会改变。有一个问题，风林支持者那么多,你和你的同事们如何处理已阅读过的堆积如山的读者来信呢？（北京 荣杰）

——最近本刊正在招兵买马扩招人手，机会很多，是否能够成功入社则还要靠个人的修为了。做杂志有时候真的要靠天分和创造力，就像让你在平空一张白纸上作画一样，同样面对一张白纸，你能稍加思索就在上面码满充满趣味性的文字吗？当然，如果握有一技之长则另到别论，日语OK文笔好，入社的机会就不小。总之呢，木头是特别期待有更多新编辑入伙，创造出活力，不要让杂志死气沉沉就好。"跑龙套"也是要讲专业技巧的。

至于来信，其实木头在以前的杂志中已经解释过了，对于大量年久的来信,木头只能将其逐步处理。毕竟自己就那么一米见方的小小工作空间，总不能都堆积起来，搞得跟碉堡一样，倒下来说不定会被砸个半死……目前闯家也在改版和调整中，木头正在一步步探索新的编读形式，刊登更多来信，让大家都有交流的机会。

■ 本人是《电软》的新读者，今次是头回给"家"写信，在下有几个小问题，还望风兄你能为我解答。1、你说的《游戏任我行》这个节目是在CCTV第8套播出，时间是星期二、四、六中午12：00，但我守了N天也没看到，CCTV第8套是那个电视剧频道吗？2、《电软》每月大概是什么时候面市？我们这里要在每月的9号和25号左右方有《电软》卖，用2——3天来看《电软》，再写回函卡，加上途中草药耽误，等卡寄到时，可能已经过期作废了，所以，务必告诉我啊！3、不知风兄每天是在怎样的环境中工作的，在下对此很感兴趣，能否寄张办公桌或办公间的照片给本人（在下体谅风兄每天"日理万机"，没时间就免了吧）。（成都 易承楠）

——1、据木头所知，《游戏任我行》节目是在北京电视台BTV-8播出……而不是中央台……该节目木头看了两期，水准不俗，虽然还略显稚嫩，但节目制作技术确是国内一流；2、易读者拿到书的时间基本上与各大城市同步，因此邮寄回函卡还要看邮局的速度了……3、您提到的这个想法啊，近期还真打算满足一下好奇的朋友，具体会是什么木头先不透露，马上就知道了，总是会是很有吸引力的内容，或许木头的真面目也会……（偷拍严禁！）那个……那个……等着瞧好了！

■ 看了7年的《电软》，第一次给你写信。原因是本人快要当兵了，就有给《电软》写点什么的必要了。回顾《电软》这些年的发展，觉得《电软》越来越精彩，越来越超值。有时想《电软》这样办下去不亏本，风林是不是连泡面也没的吃了。不过你放心，我请你吃武汉有名的热干面。对了，上上期的礼物有点水，那天我女朋友看见了泡泡贴，于是抢去想贴在手机上，可刚撕下来就撕破了，我说她野蛮,可她说下期《电软》不送什么质量好的东东就不让我买了……（武汉 胡亮）

——礼品这东西，只能让大部分人满意,全部都满意的还真没见过，估计除了送人民币外,其他都会被骂了(大笑)。不知道各位觉得这期赠送的"手里剑"如何，木头是爆喜欢啊！外形绝酷，可玩性实用性兼具，估计会有好多读者不舍得使用呢……至于怎么用？当然是……我飞……我飞……

■ 现在的《电软》说实话已不怎么好看了（别撕信），以前的《电软》是敢言他人之不敢言，不按常理出牌，这就应运而生了许多经典栏目和文章，像《电刑室手记》、《傻子日记》、《乌鸦·乌鸦·叫》和《大事·小事·猪脑子》等,我想可读性文章不足是现在《电软》的最大缺陷。1、《电软》应该减少攻略，毕竟很多人看《电软》不是为了攻略，现在的攻略书那么多，玩不通游戏也不会等《电软》，早就买攻略书了，攻略过多导致了现在很多人看过攻略才去玩游戏，这就降低了游戏性，成了为玩而玩，《电软》顶多登点提示难点的小攻略，而且越少越好（我想现在的主流RPG大多是日文，而玩RPG的目的应是了解其庞大的剧情，而日文却看不懂，那还玩什么玩？如今的大多RPG玩家只是为了赶潮流和看CG，而且毫无乐趣可言）。2、广告现在正好，别加也别减（不过广告中的价位有些让人不敢相信，请风林回信推荐一家质量最好的店铺）。3、增加老游戏回顾栏目（特别是DC，或推出《DC特辑》），我身边有不少买电软看PS2游戏却玩着PS的人。（浙江 程天晓）

——1、对于攻略，从回函调查来看读者还是有相当大需求的，而且按照传统游戏杂志的栏目安排来看，游戏的攻略研究介绍本身就是杂志的重点之一，因此我们不会放弃攻略部分。目前的重点是提供攻略质量，希望能够更多的增加杂志可看性；2、对于广告，任何媒体都一样，编辑不可能对商家有什么了解，自然也无法提出任何建议。3、单一机种的回顾恐怕不会做，若是做的话也是以游戏为主，而不是以机种为核心。目前木头还没有想好具体的制作方法，如果可能的话，希望先从游戏的黄金时期开始，或许有的读者会一边流泪一边看也说不定（笑）……

■ 到现在为止我看了整整一年的《电软》，才提笔给你写信。从前我在老板的店里曾常见你们的杂志，那时我还小，玩游戏也是比较晚的。从一年前开始买《电软》，开始有买PS2的念头，到现在，我已实现了目标，并且还将任天堂的GBA也放进口袋，你难道不觉得我创造了一个奇迹吗？你可知道我的零花钱可不多啊！主要原因是我可预测到PS2主机的价格变动。现在PS2主机的价格动态，是我一年多以前猜到的。就这样我一点一滴，实现了以前连想都不敢想的目标。通过这件事极大地提升了我的自信心。也使我养成了节俭的好习惯。我想我是在我这个收入，我这个环境下把别人不能实现的愿望，把别人心头想过的闪念，最快最完美实现了的人。（河北 JACKY CHEUNG）

——主机降价，只要有耐心都可以以最新的代价换取最大的快乐，只不过这种快乐能够维持多久就不太好说了。会攒钱是好事，大手大脚不提倡，在游戏上也不要乱花钱才好。

■ 电软现在的印刷质量不太好，不过动心的就不错。你们不是说要随大势吗？那这一环节不能忽视了。我发现现在最没趣的栏目要数《中国电玩榜》了，万年不变的老脸（好像中国人的怀旧情结特严重）。而且还占了整一面，真浪费呀！建议把它缩小N倍丢一角落里。然后就时常换着登不同内容的排行，如最爱人物，最酷反派，最感人剧本，甚至最佳情侣等等。最好能把最酷的玩家理由也登出来，我包选票会疯增。

听上期说画廊要换人，真是太高兴了。风林你先别生气，不是说你不好，你的文字功底那没的说，不过美术方面就不太行了吧？而且你在画廊里说话越来越少，终于进化到现在的无语了。读者辛辛苦苦投稿图个啥？还不是想自己的作品能被欣赏能被评几句？很少人是为了几期免费杂志吧？这不，最近画廊稿件质量下降很严重吧。风林怎么对得起S.P的在天之灵？要换人就AKIRA和JEDI吧，如果他们太忙就算了吧。风林你就只管"家"和其它栏目就好了。（广西 司见见）

——就像木头前期说的一样，从本期开始"大墙画廊"栏目交由精通动漫的星尘大海君接手，木头这半吊子就不再现眼了……相反，礼尚往来，木头从大海那里抢来了GAMEBAR做来玩玩，一番大修，甚至连栏目的边边角角都没有放过，不知道能不能得到大家的认可。可读性至上并以密度文字见长的本家长倒是没打算第一次改版就让大家瞧我顺眼，只要能够让各位把目光集中在那个页面，多停留那么一两分钟，我就大知足了。栏目进化要一个一个来，在改变的同时，希望还能够给看《电软》N年的老读者带来多一些感动，毕竟我们还年轻。

对于老玩家来说，游戏的黄金时期已经永远停留在了上个世纪九十年代，但对于新玩家来说，一个接受游戏认识游戏的过程才刚刚开始。《电软》，也要一派生机勃勃，毫不示弱。

■ 我满怀激情地把这一期《电软》看完了。总的来说，还是比前一期有进步。这一期的赠品很可爱，很有新意，电击收藏也在进步，内容越来越丰富，介绍游戏时很有条理，只是背景音乐过响了一点，解说词听得有些费力，特别是变形金刚这一段。换了形式的"三栖人"比以前更好看，更棒了，关于封面的问题，我的看法是首先封面人物要选好，选择一些人气较高的主角。其次上面的字少印些，对于我们这些老读者来说没什么，但从未接触过电软的新读者，会因封面的杂乱而产生不好的印象，关于书内的广告问题，我认为介绍有关杂志的广告可以少一些，比如已经出售了的杂志，可以不必再登。而后面介绍电玩店的广告可以尽量的少些，没有多少人会去看那些东西。（河北 JACKY CHEUNG）

——一期进步容易，期期进步难，最起码保持水准才像话。这期除了更换了更加高级的纸张外，一些栏目也有明显的改进，自我感觉进步应该算是比较明显的。

■ 1、你们的编辑手札栏目到底是什么东东来的？拜托，这本书是《电软》，不是你们的心情日记，俺们对你们的那些废话没兴趣，你们弄出个这样的栏目来简直就是浪费资源，还不如把那一页改成广告什么的。（广东 杨帆）

——在本期手札中，木头对杨读者的意见发表了自己的看法。基本上，木头认为编辑手札是一个略显"个人化"的栏目，在这里是可以容下一些个人的牢骚，个人的生活写照，应该说是除了杂志工作人员与读者真正"表白"的栏目。对于木头自己写的东西，先承认一下错误。确实让很多人看了一头雾水，最后还搞不明白到底出了什么事情。怎么说呢，那些看起来莫名其妙的话确实是木头当时的想法，脑子很乱，也就把乱糟糟的惟一引线整理出来，就成了那些东西……前面说了，或许换成雪人兄弟的手札，大家不看木头的牢骚话就好了……

■ 我已经多次写信给你了，可能水平太低吧，从没登过。但今天还是坚持写信给你，首先先问PS2何时降价？降到多少？其次是关于我近期打马里奥A4的事，从头打到完是太难，但如果道具栏里全是花儿或树叶等东东的话就容易些，在一大关快完前把命死光接关的话，可以去前面的蘑菇小屋取宝，重复多次道具栏就可吃满了，哈哈！在四大关有四五个这样的小屋，一会儿就满了，六大关我是吃满了锤工服走的，对了，六大关总BOSS是不怕锤的（锤工服对它无作用），但有一技巧，它总是站在墙边的，一下去冲跳去踩它，并向墙边按方向别松手，玛莉会像踩弹簧床一样，连续踩几次的（一击必杀），嘻嘻。唉，真是难，打了很多玛莉，还没见过这么难。（常州 陈延生）

——MARIO系列是一个跳跃的游戏，从第一作到最新作简直就是一直在重复一个概念：动作游戏要把跳跃做到极至！尤其是N64的"超级马里奥64"简直把动作性发挥到了最高程度，即便是后来的"超级马里奥SUNSHINE"也远不及(虽然利用水枪给游戏带来了很多变数，但对于跳跃为主的MARIO游戏来说，这样做除了带来新鲜感之外，却无法革系列的命。因此很多玩家还是非常喜欢其中单纯的积木关）。不得不唠叨一下的就是"神游马里奥"，木头强烈要求各路玩家进行深入研究。

■ 闯家的容量大得可以，但1/5的版面是木头在自言语ING。另外，木头的恶搞连载也太滥了吧，不是骇人听闻，我身边许多原电软FANS就是因为这个原因宽书不能中而弃电软……悲哀！……多罗风林木木……木头？！够呆的……以后叫呆瓜算了。（内蒙古 FER）

——打击！打击！万万没想到读者不喜欢《电软》的原因是因为木头的废话太多？虽然这还是头一次听说，在来信和调查表中也没有看到类似的建议，甚至说还有读者对木头装哑作哑感到不满……这下真是让我不知道该如何是好了……依您的意思，应该5页全是读者来信，然后木头连个P都不用放？那样可真是简单省心，木头何不曾想这样做啊！就FER读者的意见，个人倒希望广大读者能够发表自己的看法，难道真的是到木头该闭嘴的时候了？方便的话直接把意见发到次世代网站的编读栏目中，以便统计。不过，发表意见的朋友可要言之有理，有根有据哦。也包括FER这位朋友，烦劳您把看法详细的发一份给我，以利我改进。只要抓住几点，木头的话为什么滥？滥在哪里？怎么样才叫不滥？有这三点，足以。多谢。

另外，就闯家而言，木头自己觉得交流的还算不错，算是以心交心了，如果喜欢隔上一层窗纸来交流的话，这木头也做的来。实话少说，好人少做，这样的制作方法不知道到底是对谁有好处……留在这里，给你我的精彩，这就是木头惟一能够带来的，或者在不久以后的日子里，觉得违心话看多了，闯家的大门随时敞着，木头不曾改变。

抽自己嘴巴的时候到了

索尼来了，大摇大摆地走来。它为我们带来我们盼望已久的大陆版PS2，也使我们看到了中国游戏市场的美好前景。记者们来了，一时间"游戏"一词又热了起来，但并不像几年前"电子海洛因"那个时代。该来的也来得差不多了，它们在瞪大眼看着，看着生活在这片拥有几千年历史文化的土地上的人们，会不会买他们的帐，我们想要的已在眼前，那接下来，我们怎么办，是继续把钱砸向DB,还是燃烧自己去照亮美好的未来？中国人不傻，他们会选择后者吗？当我们只用几十元就买回几张DB大作时，也许我们会感到游戏是多么美好啊。但我们不要忘记。此时，正有无数双眼睛在盯着我们，在看着我们这些所谓的"玩家"。

索尼来了，PS2来了。我们也是时候抽自己的嘴巴了，而且要自己扶着脸，把自己抽醒。是啊！该醒醒了。（北京 杨艳鹏）

到处是阳光　报给家

FFX Ⅱ，PSP，还有令全国玩家为之关注的大陆版PS2和神游。这么多的好消息就没有什么预兆的一起盖了起来，让人有些眩晕也难免让人YY是不是免费派送PS2的日子就快到了。打消这个念头定下神来之后，细细再把杂志逐字逐句品读一番，这才发现现实真的就摆在面前。走向正轨，这一天虽说不能伸手就来，但也不是遥不可及，我们现在不正是在与它拉近距离吗？也许，时运不济，命途多舛的中国游戏业真的迎来了转折。

2003年真的是个无法令我从记忆里删除的年份，半年前自己满怀着信心，希望六月挥汗用笔去耕耘一片活土，继而登上理想的阶梯。哪知，重点线对我来说只是一片PH值过高的盐碱地，那梯也根本没有让人落脚的台阶。普通本科我没去，同学们都笑我傻，说我死要面子。我没有跟他们争，我也不希望有人说我有志向、有抱负之类那些听起来让人反胃的话。我只知道我这张面子还撑不下一天15小时的课，食堂那难以下咽的糙饭，十人一间的寝室……这不能说我运气背，凡事总得先在自己身上找原因，就像天师说的那样："命苦，别怪政府；点儿背，别怨社会"。原来读着只觉得挺压韵，现在才明白还真是这道理。忽然想起《电软》改版那期家里用一整页登了一位高考失意的读者的文章，开始总觉得他是在发牢骚，现在自己也终于明白他那时的心情，还要对他陪个不是才行。

"风雨之后是彩虹"，我老爱把这句话挂在嘴边。也许上天看我也怪可怜，于是安排了在八月的某日让我与姗姗相识，从此便开始了人世间最……（OK，打住、打住），现在自己复读也进入了状态，成绩也在稳步UP，自己不禁感叹道：原来那个什么什么的力量竟是如此巨大！（笑）也许，经过了这一年，我也迎来了属于我的转折，从懵懂走向了成熟。

幸福的，也总是一些平淡的，就像现在有个人陪我一起分享《电软》,在学习上给我鼓劲。这感觉就像到处是阳光……（四川 彭屿）

读者情报

前期看到广州有的网友不知道去哪买主机。其实广州最大的游戏主机集散地隐藏在一个日用品批发市场内。就在文化公园对面的 南大日用品批发市场里，去那里包你大有收获，还有可能淘到二手极品哦！

■官方通缉令■

市场一片狼藉，我们也可以借机改变一下对"正版"的认识：正版＝行货，水货＆DB皆在收缴之列……不得不感叹，原来自己那么些曾经引以自豪的半千大碟全是"非法"藏品，真是大大的讽刺。

手，从凌乱的烟盒堆中拣出一支烟，思绪随着点燃的烟开始重温。一年前，随着第一支烟点燃，第一本电软也从别人手中传到我手，禁锢多年的游戏生涯，再次与生命接轨。

由于许久不曾接触游戏，脑中与游戏有了一段落空，只有PC、GB的地位，当一本杂志完完全全地啃完，烟头落地时，各主机的印象便在脑中根深蒂固。从此，一个坏得不够彻底的学生便学会躲在角落里吞云吐雾看杂志了。

弹了弹暗下去的烟头，黑暗中又亮起红光。

如果说“一本杂志可以改变一个人”有人敢反对的话，来，让他先把我打趴再说。朋友说我变了，会为了买杂志而偷偷地省下一笔钱了，会在教室里一动不动地坐上许久了，会为了一本杂志而同朋友吵架了。我没有选择后悔，没有选择退步，没有选择放弃，最可怕的，是我会孜孜不倦地教导别人了，尽管内容只是游戏……

再次弹一弹烟灰。烟也抽了不少了。

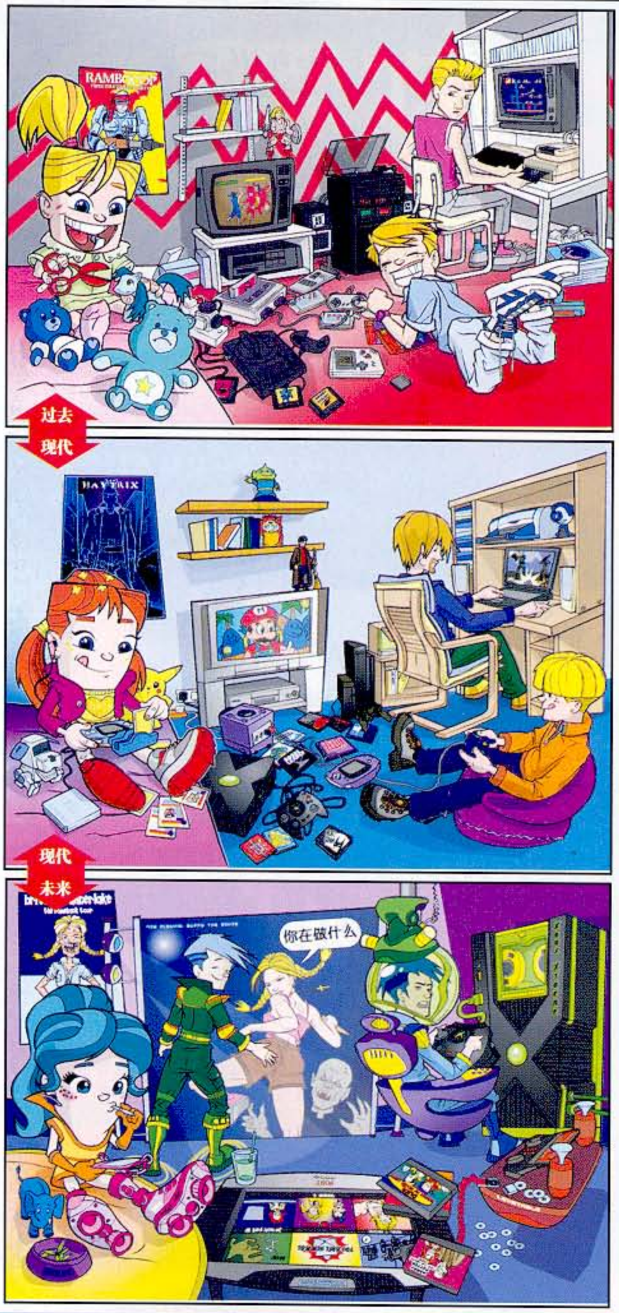
现在，为了游戏，我自己欠了债务时说那叫“泼屎上身”，可我也没后悔。正是游戏、杂志伴随着我，准备闯过一个低迷的时期，所以，我会选择迈向编辑大门。

烟，已燃到烟蒂，烫到我手指。思绪像收了杆的鱼钩，疲惫不堪。

红光，再次停留在漫漫长夜中。

——广西 肥云飞雨





游戏的进化

■ 昨天，我在语文课上做了一个关于我所钟爱的游戏的演讲，结果自然是一片哗然。满堂哄笑，大概是有很多同学都认为这是不登大雅之堂的玩意儿吧。然而爱游戏的终归是爱游戏的，有四个玩龄十年左右的死党还是在第一时间不约而同地举起了右手支持我，感动ING。只是那老师看着我们那泛泛的眼光，让我不禁打了个冷战，立即联想到高一学的《五人墓碑记》，寒……

其实风林兄和明人君完全可以不在意自己的形象。因为，假如有一天发生了事故，前来营救的FANS一定很多都是最积极，最先把二位挖出来，然后……扔到大街上，嘿嘿嘿——（贵州 何赛）

——基本上很不同意最后何读者关于木头可以不在意自己形象的说法（笑），如果只有明人倒也罢了……怎么会将本人也拽了进去？木头大概已经过了极度恶搞的时期，现在也大力推举新人树立活宝形象（其实想害别人……）。

■ 这次拿到24期感到很快，如果掌机迷能有这么快那就好了。于是便打开了我最喜欢的闯关族的家栏目，接着就看到了某读者写的那长长的批评信了，从字行中，我也能了解到他的苦心，毕竟为了我们的家好，为了电软的发展好，不过我也有些不同意的地方。第一，关于广告问题，大家都知道，现在电软的东西做得越来越好，出新产品，理所当然要多透给我们点消息啦，这怎么能叫自夸呢，也不是说品牌效应，目前我还是相当信任电软的品质的！喜欢当然要买，如我看着FF典藏并没有买，因为我对FF并不感兴趣，BIO的一定要买，FANS嘛！不喜欢并不能否定它的成功。第二，什么叫编辑手札呢？在现代汉语词典中，手札就是亲笔写的信的意思，那编辑手札自然是小编们想写些什么就写些什么，让我们也能了解了解小编们的生活，我就挺爱看的。有点不满的就是攻略部分，我想应该可以打破常规，不要干巴巴的一文到底，把结构因游戏改变，图文最好充分结合。现在的电软可以说办得越来越好，看着“家”中大家你一句我一句也很亲切自然，这是属于我们玩家的杂志，不希望弄得特别严肃，小编搞得跟幕后人似的，还是把最真实的小编写在杂志中的好。（辽宁 叶王）

——这是典型萝卜白菜问题，基本上没有根本解决调和的方法。在栏目安排以及受欢迎程度上，我们自然也是少数服从多数，广大读者的意见是栏目好坏的审核标准。其实《电软》已经进入了第十个发展年头，一些栏目的安排和设置确实略显陈旧，需要一定的改变和调整，甚至取消。就好像闯家，木头个人觉得是一直在改变的，无论是改变的成功或失败，总是在不断变化中（就是贫嘴主持人还没有下过岗……），但变来变去，在一个阶段中总要有一个固定的形式来适应一段时间，期期改变怕不仅木头要累趴下，读者也无法接受。如果可能的话，春节前后，闯家将会再次有个全新的面貌,毕竟是新的一年了。希望闯家也能随着木头的心情变化给读者带来不同的感觉，品出不同的味道。

随着天气的转变，心情也有了另一些转变，感到一年又要过去，而自己又要老了一岁，心情不禁又伤感起来。

最近很喜欢怀旧，听以前的老歌，玩以前的游戏，好象又找到了以前的那种对未来充满着无限憧憬希望的感觉。但是自己也明白，那种日子是再也不可能回来了。人的一生，是没有回头路的。过去的就已经过去，永远都不可能再回来。但那些回忆在每个人的心里都是最珍贵，最难忘也是最值得珍惜的东西。当我们老去之后，金钱、权力、名誉以及地位对我们而言都变得没有任何意义，而那些珍贵的回忆以及真诚的朋友才是我们最值得珍惜的东西。

“弹指之间，弹指间多少过去，往日的心情，却都已经不再重现——“最近在重听到这首老歌时，心中好像突然多了许多百感交集的滋味。

时间在变，心情在变，一切都在变，在我心中惟一不变的是朋友,是电软，是那些留下了我年少时美丽回忆的游戏。

这么多年以来，看电软已经成为了我生活中的一部分，虽然现在的我并不常写信，但就像那些在不同地方忙碌的朋友们发来的短信一样,“距离，不代表分离，没联系,不代表忘记，没通电话，不代表冷落，没见面更不是不关心；在忙碌交织的岁月里，我永远记得这份友情！“对电软的感情亦是如此,虽然大家都没见过面，但却在心底有一种不言而喻的信任感，因为大家都是用心在交流……

弹指之间，年华已去，人已渐长,心已渐老，但游戏在我心中却——永远年轻。

——读者 赵宏伟

索尼尼尼

广东 杨哲文





■ 什么时候做《SRW典藏纪念》呢？我太喜欢高达了，而且我家门牌为0080！**(河北　孟央)**

——……机战系列的特辑《电新》已经推出过了，并且推出过不只一版本的光盘，目前还没有制作机战系列的典藏纪念专集。

■ 星川明人君会不会做日文地狱的增刊？

——很遗憾，日文地狱是一个长期连载的栏目，如果整理在一起大概也很难成为一个系统的日文教学。而且这个栏目受众面也十分有限，是不会对一个栏目单独推出增刊的。

■ 我想为《樱大战》买DC和PS2，又想为《生化危机》买GC，风林兄帮我挑一个吧！

——如果没有银子，就无法两全。择一而选的话，木头负责的推荐前者。虽然PS2上的“生化爆发”水准令人失望，但总算可以略解饥渴，而且樱大战系列的新作都将在PS2上陆续推出。

■ 电软在变，我也在变，以前天天盼电软，现在天天怕电软，要不是闯关族的家、龙哥热线、GAMEBAR等栏目存在，我早就要离电软而去了。风林你在电软中露面的次数太少了，123期更是有人开口骂天师，我的天啊！电软的攻略也在“变质”，有的只是为了快速爆机，而忽略了游戏本身的内涵。电软也总是局限于对某某厂家的某某游戏的某代续作的报道。游戏研究所的也只是游戏中的一些任务或数据，而没有研究游戏中的人物或世界观，在我看来，研究是应该让我们更好地了解某款游戏，而不是拼命地玩游戏。

电软的低级错误也常犯，看124期封面中右下角的无双报道简介，这次无双报道中有报道死人之手吗，死人之手应该是在游戏新作情报中吧！**(浙江 杨磊)**

——杨读者一语点中要害，木头很同意你的看法，其中很多都是我们目前着手要解决的，虽然不一定会立竿见影，但这个力咱们当然是要努上一努，最后结果如何，再由大家评判。

■ 昨夜未眠，11月28日注定成为中国游戏发展的重要时刻，索尼进军中国市场，在网上看到具体消息，不由感动。11月19日神游机上市，现在索尼正式公布12月20日PS2在国内发售，我们多年来的梦想终于实现“为游戏正名”，TV玩家扬眉吐气，不再为别人视为另类，不用再偷偷摸摸地打机，不再为水货而自悲，不论索尼进入中国成败是否，这一刻我们等到了！看来索尼对大陆相当重视，区别于往，独立型号，颜色更令人感到这份诚意，价格相当公道，首发游戏的价格令人接受，希望不会出现心仪的游戏价格被暴炒的现象了。原来希望能首发的是353中文版，但现在看来要等一段时间，首发两款游戏为“ICO”和“捉猴2”很不错的选择，ICO为测试原装手柄的标准软件，捉猴2更是SCE的精品休闲游戏。

作为国内第一大电玩杂志，希望能看到神游机及PS2的销售情况，并有更多官方消息，价格定位。

杂志改版后，有了许多好评，遍地开花后，想来也富裕不少，但许多问题不知你们是怎样看的，首先是排行榜的力不从心，现在不做调查问题的杂志也只在少数，现行的方法要改一改，对此我认为惟有重奖才有吸引力，奖品大可为GBASP，四大主机之类或笔记本电脑，每期都有吸引力，才拉得住读者，钱不必较真，同一期能有几个幸运儿，扔个鸡蛋以示抗议。

其次杂志的重要在于攻略，好的攻略我认为应该有几个方面：1、游戏给人的大体感觉玩后的体会。2、操作系统菜单。3、情节、流程、攻略重点、要点。4、分支、隐藏要素有条件的话可列出全道具。5、秘技、BUG、金手指。6、背景资料、制作人访谈、制作花絮、周边。**(云南　天煞孤星)**

——价格相当公道，惟有这点不敢苟同。贵了确实是贵了，颜色不应该是提价的借口，同样的东西，难道应该换个颜色就成了高档货？始终还是应该看产品的附加价值。尽管木头不主张拿大陆行货去与港台行货比较价格，但实话实说，大陆主机贵了不止百八十块。同样还有软件，168元的价格其实蛮公道了，但是我们应该看到在这个价格下，国内根本没可能在同一时间玩到日本最新游戏的，汉化需要时间是一方面，同时还有港台行货游戏的价格在牵制。以香港为例，热门游戏的行货首发一般都在300港币左右，168元想想都能知道是些陈芝麻烂谷子而已。首发的“捉猴啦”和“ICO”这两款游戏，目前买全新品的话，两款游戏的价格加在一起也到不了120RMB，虽然不是中文游戏，但过失之久可见一斑……另外，在结稿前，木头最担心的配件价格还没有公布。虽然官方给主机定价为1988RMB，但购买主机的玩家随机必入记忆卡，甚至2P手柄也不会放过，这些几乎必备的配件价格绝对不低，配件的钱是明摆好赚的，厂商没有慈悲的可能。如果按照行货水货价格的比较，记忆卡和手柄哪个也不会低于220RMB。因此，要买行货的玩家实际应该将主机(1988)+记忆卡(220至少)+游戏一款(168)=……，我想就没必要多说什么了。要说的是，带硬盘的50000型PS2如今价格不到2300RMB……

木头说这些并不是与行货作对，只是想让大家的血汗钱在掏出去之前能多考虑再做决定。在买机的真理中，并没有“行货最好”这一条。

如果你找不到游戏的感觉，那就翻开《电软》，寻找那么特别的几个充满了密密麻麻细小文字的页面，或许你可以重新拾回一些闯关的劲头。因为在这里，也有一群挥霍时光的顽童……

■ 电软七宗罪我选了2项，不过都提不到点上。第三宗罪是广告太多不想看，广告多了有时会厌倦的。如一个广告就占用一页纸之多，多浪费。可以压缩一下，多办一个节目。节目名我都帮想好了，叫做“玩家集中地”。里面内容可有交友信息，玩家买卖天地（为了公证买卖，需列出卖方地址和电话。卖方要注明可信度为多少星级，这样能帮助许多有梦想而不能实现的人）。玩家提的问题，让众多玩家帮忙回答等栏目。**(广西 钟子淋)**

——这样的建议木头看到的也不是一个两个了，但却几乎没有将其整理成栏目的可能。尤其是结交玩友和二手交易这两项来说，就存在太多的危险。从网络上种种欺骗行为我们就应该引以为戒，如果出现问题读者往往会将责任归结于杂志，这也是我们不愿看到的，更没有精力来处理。这些想法都是《电软》创刊初期就尝试过的，但最后不得不叫停。

把燃烧的想象力完全融在画笔上吧！

大墙画廊

DESCRIBE DRAW FECIT PAINTING PICTURE

冬去春来了，画廊改革了！

在本编的一阵拳打脚踢之后，风林那个混蛋终于交出了本期的大墙画廊，哼哼，小风同学，不要不服气，我的后台可是动心部门的千万MM读者，这个世界就是一个原则——“帅胜丑汰”哦。　　　　——节选自《星尘大海的日记》

COSPLAY温度计



本期体温：高烧濒死



（重庆　王婉莎　格斗家的假日）

(^-^@)这可是星尘最喜欢的KOF系列啊，而且MM们全都有一双水汪汪的大眼睛（某人：夏尔米、夏尔米，夏……啊……），呜呜呜，绝对是本期大墙画廊中的最高作啊！！！



（广东　曾志刚　铁拳即景）

来自中国民间艺术之乡的图图啊，动心部的动漫达人们看了半天后来了一句：“港漫”……星尘晕死半天后只有加上这句话了——“努力啊”



（辽宁　朱可夫　背后的真实）

实在是难以抵挡KID的那种贵公子的酷劲和优雅的气质，塞了进来，朱可夫同学难道就是那位在MITD投稿的老朋友？“大枪花篮”也请多多关照了^_^

（安徽　刘笑　魔女也温柔）

EDEA的魔女气质在本图中显现无疑了，那么FF8中人气最高的角色大家来猜猜是谁？呵呵，没错，她就是我们的魔女姐姐哦。





（吉林　崔冰　流金岁月·FF3）

还请崔冰同学来信告知为什么画稿上带着浓浓的香味了，目的很明确啊-_-b，有着嗅觉癖的星尘就这样中了你的招了，不过“侬”的图图很有天野学长的风范哟，大表彰！！！

（贵州　吴柯男　恶魔城）

为什么？为什么有那么多的“初次投稿”？本图的瞩目点就在那个趴着蝙蝠的美版标志上了，至于原来的彩稿居然拿去送人——我一定会保密的（╯_╰）。



★凡是这里出现的画稿，其作者都会得到本刊每月发出的神秘礼物哦，试试你的运气吧！



BIOHAZARD OUTBREAK 生化危机 爆发

PS2	厂商：CAPCOM		发售日：2003.12.11	
	类型：AVG	价格：6800日元	其他：——	

作者：光明（LIGHT · SHINING）

按键操作

△键 ——开启地图
○键 ——动作（调查、开门等）、攻击（+R1键）、决定
×键 ——跑（方向键↓中180度转身）、取消
□按 ——即时对话（根据进行状况发言）
L1键 ——补充子弹（枪装备中）、目标变更
L2键 ——呼叫、应答
R1键 ——锁定目标、(R1+○）武器攻击（无武器时冲撞）、(R1+×）使用技能（特殊动作）
R2键 ——举枪瞄准前方
START键（游戏中不能中断）——道具交换/组合/使用/放置等
R1&L1——切换到档案夹
SELECT键 ——选择/中断游戏
方向键/L3——移动、↑前进、←左回旋、→右回旋、↓后退
R3——呼叫、↑前进、←求救、→谢谢、↓过来
L2+↑——叫组队者A的名字
L2+←——叫组队者B的名字
L2+→——叫组队者C的名字
L2+↓——YES
L2+R3——NO

——ONLINE条件——

1.申请mmbb帐号，费用900日元/月
2.国际信用卡

——背景——

9月某日。美国中西部的浣熊市突然发生从未有过的生物灾害（bio hazard），街道间已成为人间炼狱。病毒一分一秒地侵蚀着人类的身体。复活的僵尸在街上推挤着行进。恐怖和绝望的气息埋藏在街道深处。然而，即便失去光明，也“一定要活着逃出这里(浣熊市)”一种存于心中的决意考验着面临危机的人们。在不幸的命运里上演着某市民身旁的脱逃写实剧。

人物介绍



Kevin（凯文）
——在浣熊市担任市警。运动能力优秀，射击实力超群，与天俱来的乐天派，不拘泥小节的好汉。过于敦厚的性格使他吃了不少亏，在S.T.A.R.S选拔考试上已经两度落选。



Cindy（辛蒂）
——酒吧「J'sBAR」的女服务生。总是面露开朗笑容，深受大家欢迎。生活环境让她富有服务精神，总是不顾自己优先考虑别人。面对残酷的场面她也有意想不到的胆量，是因为对严酷的现实社会耳濡目染了吧。



George（乔治）
——在浣熊市内某医院工作的医师。外科医术一流。不追求第一线首席名号，容易取得他人信赖、拥有包容性与协调性。



David（戴维德）
——沉默寡言的水电工。不提一切往事，个性不亲切，非到必要时绝不开口。锐利视线与运转娴熟的刀刃似乎诉说着他留在战场上的故事。



GAlyssa（艾丽萨）
——在地方报纸的社会部工作的新闻记者。好奇心旺盛，收集一切情报的欲望是行为的动力。由于好强和不认输的个性，经常和别人发生冲突，对追求者颇感头疼。



Jim（吉姆）
——地铁职员。个性坦率爽朗，然而胆小多疑器量狭小，虽然没有恶意但总是多话，因此经常招致周围人的嫌恶，直觉的敏锐清晰让他喜欢解谜，在买来的解谜杂志上逐一解谜是他最擅长的事。



Mark（马克）
——在浣熊市内的警备公司工作。在越南有服过兵役的经验，虽然超过50岁但还很健壮。亲身体验过战争的空虚，精神上也有脆弱的一面。目前最希望一直过安稳的生活。



Yoko（阳子）
——自称大学生。十分擅长电脑方面的知识。个性既冷静又谨慎。对任何事物都追根究底。一旦开始对某件事产生兴趣，似乎就对其它事漠不关心了。

操作详解

●1[状态画面]

在这一画面打开期间其他角色和敌人也处于行动中，一旦受到敌人的攻击就返回通常画面。

●2[移动角色]

操作方向键和左遥杆可移动所控制角色，方向键调整角色面对方向，左遥杆控制角色对应画面的移动。

●3[架势和攻击]

按R1键端起装备中的武器，按〇键实施攻击。

架势中按上下左右改变方向，L1键可更换狙击目标。

●4[上子弹・1]

选择对应铳的子弹选择[组み合わせ]，或者在武器装备的状态下按L1键上子弹。

●5[上子弹・2]

子弹要一枚一枚上需花费时间，也有一次将全部子弹补充上的道具，如弹夹。

●6[特殊动作]

角色有上下高台或上下梯子等通常移动以外的移动手段，在高台或梯子前按〇键就可实施。

●7[转交道具]

选择道具用“差し出す”，可将道具交给其他角色，在选择道具





的状态按□键也可转交。

●8[索要道具]

在状态画面选择其他角色的道具，选择“要求”就可以给其他角色传达自己索要。

●9[相互搀扶]

接近受伤状态下的其他角色按〇键即可搀扶，在搀扶中按×键中止，在其他角色处于匍匐状态时也可以将其抱起再搀扶。

●10[即兴表演]

按□键角色会根据状况说一些即兴台词，有些台词或许还会成为游戏的提示。

●11[呼吁同伴]

按右摇杆可将自己的意思传达给其他角色，并在需要对方协助时可呼救。

知识篇

●1[状态画面]画面打开期间其他角色和敌人也处于行动中。

●2[受伤状态]可依据心电图来判断。

FINE（绿）…正常，CAUTION（黄）…轻伤，CAUTION（橙）…轻伤，DANGER（红）…重伤

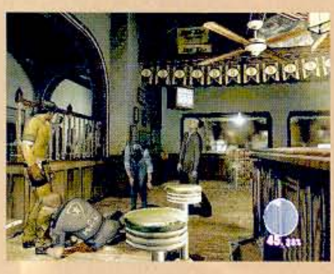
●3[毒状态]在受到敌人攻击后会导致中毒，毒状态随时间增加体力逐渐减少。中毒状态在心电图中以（POISON表示）。

●4[出血状态]受到敌人攻击有可能会导致出血。出血状态下行动迟缓并因流血而体力减少。出血状态在心电图中表示为（BLEED）。

●5[病毒槽]状态画面上可以确认的病毒槽显示角色的病毒感染率。病毒槽到100%时无论角色体力强弱都将死亡。

●6[匍匐状态・1]受到伤害后体力消失，角色陷入匍匐状态。此状态下的移动和攻击都将受到限制。

●7[匍匐状态・2]匍匐状态后病毒槽的上升比通常要快。回复可以依靠使回复道具，或者其他角色的救助。





●8[关于地图・1]按△键开启地图画面，表示已去过房间的情报。如果入手地图的话，就可知道全部房间的情况。

●9[关于地图・2]绿色房间…去过的房间，红色房间…自己所在的房间，黄色房间…没有调查过的房间，青色房门…打开的房门，红色房门…打不开的房门。

●10[关于地图・3]在打开地图画面时持续按△键，就可在地图画面状态下移动角色。

●11[关于药草・1]使用各种药草可恢复自身的体力状态。如绿色…体力回复，青色…中毒状态恢复，红色…恢复效果增大。

●12[关于药草・2]可将药草组合起来。如：绿色+红色=调和药草(绿红），其他组合还可做成各种效果的药草。

●13[确认其他角色]与其他角色在同一房间的状态画面可确认其他角色的病毒槽和所持有的道具。

●14[与死去的角色进行道具交换]如果同伴死亡，在他死去的房中开启状态画面可交换道具。

●15[有关中断]调查在游戏中放置的打字机即可将游戏中断，但再打开时之前的记录会被删除。

●16[OFFLINE的建议1]OFFLINE的一大特征是有被CPU操作的角色（AIPC）存在。与AIPC怎样交流即可对游戏进程和体会游戏乐趣的给予有很大影响。

●17[OFFLINE的建议2]AIPC将和你所操作的角色做同样的行动，当然在没有体力时也会和角色一样死去。

●18[OFFLINE的建议3]与AIPC一起怎样推进游戏，那是你的自由，在敌人出现时是和AIPC协力战斗还是以其作为挡箭牌自行逃跑……自己的选择所导致的结果请自身确认。

●19[关于AIPC的行动和指示]：

——1.AIPC分别具有各自的思考，与角色一起行动，可能会做自己想做的事情。可能会根据剧本的进行、自身的状态等产生行动的变化。

——2.对AIPC使用呼吁（右摇杆）可以对其发布指示，不过ALPC不一定会总听从指示。

——3.在AIPC多次拒绝你对其发出指示的情况下，可经过一段时间后再对其发出指示。另外与ALPC的距离较远时，指示有可能传达不到。

——4.在通常场合下发布指示时，与角色较近的AIPC先对指示做出反应。使用“呼吁换档”（L2+右摇杆）可呼唤AIPC的名字后发出指示，即可对特定AIPC发布指示。

●20[关于AIPC的道具]：

——1.AIPC和角色一样可以持有道具，并可按照自己的思考将得到的道具交换、合成。

——2.AIPC可按照自己的思考使用道具、装备、上子弹。

由于各角色的考虑方法不同，既有立即使用回复道具的，也有到危险状况下再使用道具的。

——3.AIPC可以自由地交换道具。想要索取AIPC所持有的道具时选择“要求”指令，想给其道具时选择“差し出し”。

——4.在通常场合下，给道具时距离较近的AIPC会先过来取。使用“呼吁换档”呼唤名字后再给道具时，被叫名字的AIPC就会过来拿取。

——5.AIPC与角色不在一起时也会在其它地方取得道具并使用，和AIPC再次会合时在状态画面中可确认其道具，有时他们或许会持有重要道具。

——6.为了生存，持有哪种道具是非常重要的。为自身的利益而抢夺AIPC的道具，还是为了AIPC而给予道具，完全由自己决定。

第一话 发生

[BAR店内]



在吧台处取得钥匙和手枪，并获得门前的[操作篇]，用钥匙开门（也可撞开或用枪开门）。

（注：将门边的木桶推过去挡住门，能赢得一点时间。）

——2F スタッフルーム

向左去有冰箱的大房间取得冰箱旁大茶几上的报纸和[青いタグ键]，用钥匙开门上楼。

——3F 酒仓库

进入[オーナー部屋]取得[リフトキー]，出来后使用[リフトキー]发动起重机提起货物。

——由旁边的梯子上去，再从通风口爬出。

——顺梯上顶层，在顶层门附近的桌上有[物置部屋の键]。

——由楼顶到达[物置部屋]，破坏房前的围栏，发生剧情，倒计时开始。

〔警察用麦克风对市民广播：“请剩下的人赶快到这条道路上来！在时间来不及的情况下不能保障安全！”〕

——跳向相邻的寓所楼顶。

注：失败的话连打键喊HELP。

——进入寓所后乘电梯下1F，出来后发生剧情。

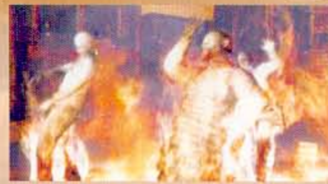
〔警官一面掩护市民一面对主角们招呼，“可以的话请过来帮忙，把警车推过去做路障！”〕

[街道]

——遵从警官的指示推警车，再协助打开封闭的门。发生剧情——警官用枪开门。

——进门后经过一段时间发生剧情。

〔遇僵尸袭击，挣扎中的警官呼喊着，“将那辆油罐车的油倒出来，烧死那些家伙！……快点！”继而倒下〕



在警官倒地的场所拾起打火机和散弹枪，到油罐车处拧开阀门使汽油流出，在距离汽油一点距离的地方使用打火机，发生剧情——烈焰升腾，顷刻僵尸葬身火海。

——跳下水道逃走，接近铁栅栏发生剧情——油罐车爆炸。

——穿过管道，沿下水道前进，上到街头与警官交谈，发生剧情。

〔警官用麦克风告诫市民尽快避难，之后让主角上警车逃走，但途中为路障所阻被迫下车〕。

注：车中有武器，需要的可进行补给。

——顺警车边的通道走到步行桥处发生剧情。

〔路障里侧的警察端着枪紧张地盯着成百上千欲突破警察设置路障的僵尸群，一个警察正低头忙着整备炸药〕

“艾利库，尽量动作快点！”

“我知道，马上就好了。”

〔但就在此时，僵尸群一下子突破了路障，转眼三名警察倒在血泊中〕

——继续前进，大规模僵尸战。先收集地面左右两边的起爆器和控制器，组合成起爆装置，再到中央的警察尸体处使用起爆装置。

〔爆破成功，僵尸群被炸上了天〕

“真是千钧一发啊。”凯文感慨道。

“我们成功了！”辛蒂也欣喜不已。

〔凯文一行随警官上车〕

凯文：从那个时候开始，一切都变得不对劲了。不，或许只是我们不知道，事情早就发生了。死尸在城市中徘徊寻找幸存者，对那些家伙我们完全束手无策……

辛蒂：谁能想得到世界会变成这样呢？周围的惨剧不断发生。我相信自己一定能活到最后，虽然很害怕，但必须勇往直前。

新闻报道：昨天夜间五角大楼发布消息，辐射能在浣熊市整个地区扩散……美军决定向该市持续派遣调查队予以封锁和隔离。

重要文档

〔报纸〕

〔白昼的凶暴化？浣熊市笼罩在阴云中〕

当局就本月已达到30件的一连串杀伤事件发表了即将设置“特别合同搜查本部”的声明。

尽管目前还未发现嫌疑人，但由于各事件的犯罪手法及被害人状况都非常相似，只是声明了合同搜查的合理性，规模及搜查内容还未发表。

虽然当局依旧回避对关连事件的详细声明，但对趁火打劫及模仿犯罪防范于未然，这一见解上已达成共识。

对于另外一家报社机关的“嫌疑人在犯罪之时记忆丧失”这一情报的真伪方面，当局还未有做相关声明，看来搜查还处于困难阶段。

〔BAR从业人员的日记〕

相邻寓所的小家伙们可真令人头疼啊，每天都从楼顶过来，把这边弄得一塌糊涂。

前天，又不知何时把三层的卷帘门从另一侧上了锁，害得我不能去楼顶取行李，结果挨了杰克的白眼。这可不是我的责任！

看板里侧铁丝网的锁也被破坏了好几次……为了不让他们再从那里进来我索性将其焊接起来。如果下次再把那里破坏了，我就去起诉他们损坏器具了。做好准备吧，小鬼们！

〔杰克的笔记〕

致辛蒂：

罗伯特店来的行李一会儿给我送到私室去。最近客人越来越多，你要做好枪支的整备。 最近一周每晚都过来的那几个家伙，我已对他们忍耐到极限了。如果今晚再来，我就要拿铳向他们讨还。

追记： 私室里可能已经没有++的空间了。可放在旧应接室。

〔浣熊トゥデイ〕

最近萨斯柏鲁大街流传着奇怪的传闻。据说每天夜里都可以听到从下水道深处传来人的呻吟。

这类事情本来可以当作中学生的校园恐怖事件简单地处理掉。但最近一个月街上的失踪人数急增，已经上升到8人。所有失踪的人都有着奇妙的共同点：全部是18-23岁的年轻白人女性、还都是未婚的金发美人……并且，在她们失踪的次日定会起大雾。

在街上行走时，会听到从南北延伸的下水道中传来女性痛苦的呻吟。为此特意对下水道作了调查，但就连失踪之人的影子都找不到。

虽然市警目前对自山庄事件以来急增的猎奇事件的关联予以否定，但无疑还是有着某种联系。

★SP道具★

道具	场所	限定角色
S.T.A.R.S.面接心得	BAR1层 BAR店内	凯文
ウィルの秘藏レシピ	BAR1层 BAR店内	辛蒂
黄色の伞	BAR1层 BAR店内	
ツケ传票（E）	BAR1层 BAR店内	

道具	场所	限定角色
豆スープのレシピ	BAR1层 BAR店内	
男臭いハンカチーフ（N）	BAR1层 女性用トイレ	
メガネ（E）	BAR1层 女性用トイレ	
裁断用ハサミ（N）	BAR1层 女性用トイレ	

道具	场所	限定角色
スロットのメダル	BAR1层 男性用トイレ	
ウィルの日记	BAR2层 休憩室	
レザーパンツ	BAR2层 休憩室	戴维德
かわいいストラップ（E）	BAR2层 スタッフルーム	阳子
「脳の觉醒」（N）	BAR2层 オーナー部屋	阳子
3人の写真	BAR2层 ロッカールーム	
ダーツの对战表（E）	BAR2层 スタッフルーム	
ジャックの手记	BAR3层 ワイン库	
マークのボトル（E）	BAR3层 酒仓库	
ハーブ栽培の教本	BAR2层 ロッカールーム	
ビニールシート	屋上	艾丽萨
ウエスタンブーツ	物置部屋	凯文
茶色のベルト	BAR前道路 马克	
R.P.Dの帽子（E）	バー前通り	凯文，辛蒂

第二话 零下

[研究所]

〔一身着黄色制服的女人在机车控制室匆忙操作着仪器〕

“回不去了，电压不足，列车不能开动，其它脱出场所也……”

——经过[プラットホーム]到[搬送リフト]，发生剧情。

〔与黄衣女人遭遇〕



“已经回不去了。”女人望了众人一眼。

“那是……密封舱？”阳子的目光停留在女人手上。

“莫非你也想得到这个？！那样的话…”女人掏出手枪对准阳子。

“别那样！我什么都不知道的！”



“哼，想把我当傻瓜吗？哦，你拿着ID卡吧？快把那个给我。”女人抢过阳子手中的ID卡，脸上浮现出轻蔑的微笑。“谢谢你了，阳子……能再见到你我真的很高兴。好好保重哦！”

——B6F南通路，取得被冻住的扳手。

——前往[休憩室]，到入口附近的水槽处用热水使扳手解冻。

——返回[セキュリティーセンター]，用扳手打开墙壁上的消防门，取得轮盘。

——使用轮盘打开房间中央的门，下梯子。

——B7F实验室，在北侧的电脑处得到[所内通知]，前往B7F东通路。

——药品保管库，在电脑终端处输入[所内通知]上的密码，取得药品[VP-017]。

——经过南通路，去[药品废弃室]取得[UMB No.3]，与[VP-017]合成[V-JOLT]。

——B7Fダクト，使用「V-JOLT」除掉植物，上梯子。

注：此处给倒下的人[救急スプレー]会得到[ショットガン]。

——B6Fダクト，使用轮盘上梯子。

——B5Fダクト，在[Cエリア]通路拾取笔记，得到密码。

——B6F［セキュリティセンター］，使用笔记上的密码解除两个入口的电子锁。

——B5F Cエリア通路，在[非常通路]发现笔记，再去[Bエリア通路]。

——开卷帘门进入[电算室]，在里侧的电脑处登陆指纹。

——B4Fダクト，经过[西エリア通路]，在[东エリア通路]通过指纹照合装置开门。

——培养实验室，取得「ハンドバーナー」后返回。

——低温实验室，对冻僵的死人手使用「ハンドバーナー」加热，拉下控制杆。



注：被冰冻的猎杀者解冻开始行动，尽快赶回[ターンテーブル]。

——ターンテーブル，拾起钥匙使用，启动机车，发生剧情——机车发动，倒计时开始，黄衣女人在痛苦挣扎中死去，从其体内钻出怪物。

BOSS战，启动机车撞击BOSS数次即可将其打倒。

凯文：一向不相信什么流言的我简直不能相信眼前发生的一切，浣熊市正进行着一场巨大的怪物展。

辛蒂：整个浣熊市已经面目全非了，现在的我正目睹这一幕，我将用一生的时间去忘掉它。

重要文档

〔关于重要实验体〕

现在，保管的标本是因和宿主之间有拒绝反应而被分离的寄生体，由于其个体非常不安定，所以在处理时切要非常细心，输送时需要使用MI社制的携带用密封舱。另外，密封舱内的X液经过数小时后会被污染，必须全部更换。如果迟缓，不能否定实验体有觉醒的可能。再次叮嘱切要小心。

——第一研究开发室 马切恩·沃鲁特

〔所内通知〕

1.由于最近药品仓库的管理机能低下，因此设置了新的密码。

2.这样就可以留下时间、哪个药品柜打开的对数，可期待高安全效果。

3.现在药品柜正在进行整理，这些作业将于下周初全部完成。

4.这些情报当然要对外保密。违者公司绝不宽容。

5.密码：4509〔随机〕 ——管理部主任 沃鲁塔·拉伊安

〔实验笔记〕

UMB NO.20→UMB NO.3——vp-017

*调合后变成赤褐色，对植物细胞具有强力杀灭作用，管理要特别注意。

〔研究员的遗书〕

天哪，这究竟是怎么回事……

自从那几个从B区域逃出的MA-125R，大摇大摆地在所内横行以来已经三天了……

这期间，已经有10个同伴被它们干掉，现在更能感受到对它们的恐惧……

那种锋利的尖爪穿透我身体的感触！从伤口滴落的血好像怎么也止不住……

为什么……为什么要制造那样的家伙！？

对于现在的我来说……好像就只能使这个实验装置暴走了……

如果室温在冰点以下，它们的活动也就休止了……

这是我所能做的最后工作……

〔整备职员的日记〕

该死，今天可真是个倒霉日！

我一大意把管理部的利库托我保管的ターンテーブル的钥匙给弄丢了。

吓得我脸都青了！如果丢钥匙之事让上面知道，我一定会被炒的。

弄不好还会成为那个不知道本来面目的“商品”的食物……

钥匙掉在了厕所里，被保安课的罗伊偶然发现了，他拿着钥匙交给了管理部。……以上事情，是我听变成西红柿脸的课长告诉我的。他那暴跳如雷的样子我从未见过。

其实只要输入紧急密码，那家伙不就可以动了吗？不就是一把钥匙吗？为什么跟我发那么大的火！？……等我什么时候离开这家公司，一定用用这个密码。那是我个人专用的豪华升降机！密码是让人恶心的“HOPE”，我是无论如何也忘不了的。

就让我期待那一天的到来吧！

[关于本月的密码更新]

本月1日，依照惯例进行密码变更。上月的密码在中午12：00以后就不能使用了。

B5F电算室：C582，B4Fイーストエリア通路：A194……

另外，再重申一遍，这些密码能够无条件解放LV4的电子锁。各系统的管理职员不要把密码泄漏给外部及下级，管理上务必小心！

——管理部主任 沃鲁塔·拉伊安

[职员的笔记]

9/11　13：30　来客4名

*用户登陆可能再确认

HOME输入：“GUEST”

密码：无

★SP道具★

道具	场所	限定角色
下水管理人へのFAX	B7F南通路	
ネームプレート1	B4Fダクト	
空のインクリボン	B4Fウエストエリア通路	
冷冻保存された种子	B4F低温实验室	
血まみれの白衣	B4F培养实验室	
スポーツウェア 上	B4F培养实验室	艾丽萨
モニカの发留め	ターンテーブル	
ネームプレート3	B6F 南通路	
ヨーコの白衣	B6F 休憩室	
期限切れIDカード	B6F セキュリティ室	
チェスの腕时计	B5F 非常通路	

第三话 巢窟

——301号病房，〔正要出房间时，医生推门出来〕

“啊……对不起，吓着你们了。我是这所医院的医生。不过，看来你们也是找不着出路才逃到这里来的。我也在考虑尽快从这里逃出去……”

——出房间来到3F廊下，去另一边的302号病房。

——302号病房，由里侧的柜子中取出[ハンドガン]，水蛭物出现。

——出房间去[ナースセンター]，发生剧情。

“电梯不能启动，我正在调查原因。这一层的电力好像是由外部供给的，这样如何？”医生一面说着一面按动开关。

电灯亮了，医生松了口气，正欲外出时，水蛭物从窗户挤进来。惊惶失措的医生在翻越矮柜时摔倒，手受伤。嗅到鲜血气息的水蛭物不顾一切地向医生猛扑过去。

注：此后在某处滞留一段时间便会有水蛭物袭来，危急时可使用血袋以摆脱。

——在[ナースセンター]里侧取得[救急喷雾器]，出房间乘电梯前往2F。

——2F先到电梯对面的[ナースステーション]，取得门边玻璃橱窗里的文件，到走廊尽头下楼去1F。

——下楼后进入最近的房间[夜间受付]，开启卷帘门电源。

——由楼梯下的门经过[ロッカールーム]进入[诊察室]。

——在诊察室调查医生的尸体，得到[レベル1 カードキー]，返回楼梯处。

——打开楼梯前的卷帘门经过[ホール]进入[オフィス]，调查桌上的笔记，进入里间。

——医师诘め所，调查桌上的[娘の诞生日]，乘电梯去B1F

B1F，在EV管理室看过笔记后输入密码。

注：1.打死控制台上的虫子后输入密码，密码为刚才拿到的文件里的K-XXXX里的XXXX与另一份文件里提到的四位数相加。

2.根据[医师诘め所]桌上的笔记提示可去楼顶，取得[サブマシンガン]和[グリーンハーブ]

在廊下深处使用[レベル1 カードキー]进入，(卡式钥匙此时已经没有必要了)。



——下楼梯在最里侧的水道深处取得[锁の键]后返回，乘电梯前往B2F。

B2F，乘电梯下去进入对面的房间，从抽屉中取出[输血パック]前往定温室。

——定温实验室，待水蛭物出现后，在里侧房间使用[输血パック]将其引入，再回到控制台处将房间调到高温。发生剧情——水蛭物在高温中倒下，现出医生实体，无数水蛭从其身上脱落。

——调低温后返回房间取得医生身边的「レベル2カードキー」返回廊下，发生剧情——水蛭物又附在一同伴身上。

——到廊下深处使用[レベル2カードキー]，打开汽艇上的锁发动汽艇，行驶途中BOSS出现。

注：射击水道上方的阀门喷出的白色汽体可攻击BOSS，普通攻击也可以。

——打倒BOSS后继续向深处前进。

凯文：现在的我已经开始怀疑，正常的世界原本就不存在。周围的事物看起来是那样陌生。

但是我只有继续前进，即便知道这是一场恶梦……

辛蒂：顺着这个下水道我可以一直走到城市的边缘，不停地前进，只想着继续努力拼下去。不然的话，我可能会被后无退路的恐惧吓死……

重要文档

[护士的日记]

月 日

那个家伙，应该早点处理了。罗伯特的尸体也那样了。本来是在袋子里密封好的。

护身用的手枪，子弹都打光了，但对那家伙完全无效。到底怎么办才好？

月 日

被那家伙咬的伤口无法治愈。持续出血，意识也模糊不清了。

无论躲在哪里，那家伙都会追来。可怕的速度……为什么呢？最初还慢吞吞的。

对血的味道那么喜欢吗？

月 日

我不行了……

[补修工事笔记]

空调设备和配电盘的补修预定

*正面玄关

*2F→3F楼梯中层

*B2F水路→下水道〔一般职员禁止入内〕

[设定手册]

电梯工作范围

通常设定……3F~B1F

等级1设定……B2F

等级2设定……B3F、4F

管理者通常依照保安等级设定

另外，切换到等级1的4位数密码，

切换到等级2必须通过管理者的声音识别确认。

〔药品编码的通知〕
本日的试药。
和往常一样，在标签上写上暂称。写上正确编号，放在柜子B-6上保管。

药品名〔暂称〕：药品号码
セルリアン：C-4041
エメラルド：E-1160
ターコイズ：T-7221
カーマイン：K-1210
アイヴィー：I-2005

〔研究者日记〕
月 日
伞公司也真够可以的……为避开人的视线，就选择这么污秽的下水道作通路！
我可和巴科恩、布塔署长不一样，是有正常思维的人。在这么脏的污水连五分钟也走不了。
如果上面不给准备汽艇，我绝不会就这样去那边的研究所。

月 日
终于汽艇被搬进来了……不过在这么狭窄的水道中很不好使唤。
算了，再怎么说也比步行好多了……

〔关于刷卡的笔记〕
水路的使用责任者变更。
刷卡钥匙交由斯科特·乔治主任管理，使用时一定要得到先生的许可。
联络处→1F医师詰め所 以及 3Fナースセンター

★SP道具★

道具	场所	限定角色
おかしな人体模型	处置室	
トマトジュース	ホール	
院长の育毛剂	灵安室	
安い保险の特集杂志	1F 廊下	凯文
高级化妆品	オフィス	

第四话 狱炎

（站在高台上忙着救火的两个消防员发觉情况异常，一股巨大的热浪向上翻涌过来）
“莱恩！下面拜托了！……怎么？是蒸汽？喂，这里出事了。”
“快逃！！”
〔转眼间消防员置身之处化为火海〕
看过地图后进入[ボイラー]室，传来对讲机的呼叫声，调查倒地的消防员得到ID卡。



“……查理，请回答……去正面的大厅，我在那里……”
上梯子路线
上梯子，经过[北西通路3]，从窗户出去。沿外壁移动到另一平台，小心避开窗户喷出的火焰，顺梯子下去。
——2F北西通路2，进入[オーナー个室]，推下木箱，从地板上的洞跳下到1F。
——1F[オーナー个室]取得[宿泊客名簿]后出房间。
——在[客室101]取得[传票]、[宿泊客名簿]，输入密码GGF，取得[银のレリーフの键]。
——顺走廊前进，用钥匙开门进入回廊前往2F警备室与同伴会合。
注：同伴会带来[金のレリーフの键]。
中庭路线
——由中庭顺楼梯上2F，进入[客室204]，记住墙壁上的数字标识。
——下楼梯进入1F客室102、103、104，根据数字标识分别按画上的开关。
——回到[客室204]，小塑像下面的抽屉打开，取得[金のレリーフの键]。
——前往3F[リネン室]，取得[警备员の手帐]，确认上面的密码。
注：进入30X房间，可由损坏的墙壁处进入邻间。
——回到2F，经回廊到[警备室]，与同伴会合，其它路线的同伴会拿来[银のレリーフの键]。
共通路线
——下楼前往1F[配电室]使用[金のレリーフの键]开门，启动电源，上3F。
注：将电板上的所有灯打亮，电源即恢复。
——客室306，使用「银のレリーフの键」进入房间取得[赤い宝石]。
——回2F警备室，其内有一胸像，推开边上的橱柜露出门，再到胸像处使用红宝石开门。
——2F正面[ロビー]，到中央处降梯子下到1层，顺走廊行至出口处发生剧情，BOSS战。
——打倒BOSS后由大门口脱出。
（消防员用消防斧劈开门，向里面招呼）
“你们已经脱险了……快到外面去！好险啊，不只是那个旅馆……现在整个城市都起火了，你还真是幸运。”
“……谢谢你。”
“我们在街上巡视，看有没有需要帮助的人。目前的状态比爆发战争还遭。好像连军队也出动了。……你最好赶快离开这里，我有一种不祥的预感。”
凯文：这一次我又侥幸度过了危机，并且还在思考着自己有多么幸运。但……这或许单单只是我的大脑思考事情的方式罢了，真是可悲啊……
辛蒂：失去了的所有事物仿佛都是从我内心狠狠地一块一块挖走。我真的快要崩溃了！惟一能支撑我的，只是一定要逃出去的那股意志，不知道它还能支持多久呢。黎明时分对我来说……好遥远啊……
阳子：明天不会再来了……数分钟前还一直这样想。不想再做这样的噩梦了，惟一令我感到安心的是现在的我还活着，我还想继续保持这种心情。



重要文档

[用务员的日志]
9月17日
到现在为止原本半年一次的警报装置点检、警备，据说现在每周都要做。
总觉得新来的头太过神经质了。有谁会潜入这么低档的饭店呢？
9月21日
和警备员托特一起喝酒。他嘟囔着说警备室新的卡式钥匙真是太麻烦了。有南侧的数字锁不就充分了吗？太过重视了吧？
9月22日
托特将卡式钥匙落在了洗手间，我给他送过去了。我让他尽可能和女儿的写真放一起好好保存，他不好意思地点点头，真是个让人头疼的家伙。
9月23日
ボイラー室的异音越来越大，但总不能就此将配管关闭。
本周暂且不告诉老板。至少还得到坚持工作到周日。

[用务员的补修笔记]
补修场所

配电室的断线
ボイラ－室的全部配管
304、305号室墙壁开裂
正面大厅的通风口

［警备员的手册］
楼顶巡回→从本周六开始
配电装置的修理委托→カイル
警备室的密码更换→2287/6354
桑多拉的入学祝贺　明日



［避难装置设置手册］
大厅中央二层回廊部分所设的梯子在紧急以外被回收，与火灾报警器连动伸缩。不过因可能发生停电等电源故障，故该装置与专用紧急电源相连通。
在通常一定要将其与紧急电源的接续，以备万一。紧急电源在一层北侧的配电室中。

［宿泊客的笔记1］
爸爸说，要以新的面貌出现就写写日记吧。那么今天就当作练习吧。
爸爸总那么忙，在大学里努力工作着。今天他要和大人物一起开会，一大早就出门了。
虽然我要做转校的准备，但爸爸回来之前得一直看家。旅馆里无聊得很，真没办法啊。
于是我便在房间里调查。墙壁上为何会贴着奇怪的画呢？旁边还有开关，玩弄了一会儿，什么也没发生。真是无聊啊，我想和爸爸早点吃晚饭了。

［宿泊客的笔记2］
致伊丝姐姐：
虽然难得接到你的邀请，但我还是决定和艾多一起去了。我想，即便留在这里，我也很难从悲痛的记忆中解脱出来。一看到房中的古城绘画，就让我想起故乡曼彻斯特。
难忘和母亲三人一起生活的日日夜夜。只是……已经不想再去考虑事故的事了。
虽然担心你，但我想姐姐即使一个人也不要紧的。
对不起。再见。
——艾伊米

［宿泊客的笔记3］
9月23日
的确，指定这个房间的人是我，是10年前和妻子分别的房间。对于身为小说家的我来说，这里应该是可以安然持笔工作的安宁场所。但不知何时旅馆的老板换人了，房间里装饰着奇怪的地图。这种恶趣味的装饰昼夜闪烁着，使我的注意力完全无法集中。
不过在交纳住宿费之前，还是不发什么牢骚了，生气也没办法。
等明早办完交费手续再去找别的旅馆吧。

第五话 决意

（一银发戴眼镜的中年男子在实验体“死神R”前自语）
“组织这种东西，发展得太过火就不行了。为谋取眼前的利益而失去重要的东西。……还说什么要量产？别傻了！杰作只能有一个……”
（乔治揭下贴在墙上的信纸）
致乔治：
想告诉你有关街上异变的事，我在大学里等你，请尽快和我联络。
——皮塔·杰恩克斯
乔治：浣熊大学……那里会有什么呢？
——进大厅西南侧的门，到［エレベ－タ前通路］尽头取得地图。
——回大厅，进入东侧的［事务长室］，按下入口墙壁上的按钮使时钟发光，根据桌上的笔记破解时钟之谜，取得［赤い宝石］。
注：根据笔记最后所写的数字提示，将对应提示相同的数字连起来就是答案。
——上二层，先进入［美术保管室］观察塑像那边的灯是亮的。
——进入对面的［应接室］，取下雕像上的［真ちゅう制の眼镜］。
——进里侧的［学长室］，在壁炉处根据刚才的提示拉相应的绳子，返回［美术品保管室］取得［青い宝石］。
——到2F廊下尽头处的雕像前使用眼镜，进入隐藏门。
——经过点检用通路A，下梯子进入里侧的门。
——1F廊下B，拾取笔记。
——回到大厅，在中央楼梯后面的鹿头处使用青、赤宝石打开鹿头对面的隐藏门。进入书斋，取得3本笔记。
——前往［エレベ－タ－前通路］的电脑终端处参照之前取得的两本笔记输入启动密码，乘电梯。
——选择去B2F或B4F时发生分支。
B2F路线
——经过［西侧水路］到［仓库］取得地图
——经过［连络通路B］到［净水施设］，在里侧的装置附近取得［赤いタグの键］
——返回，前往［贮水管理室］，使用［赤いタグの键］
——进入［贮水槽］，解除里侧机械的锁，返回［净水施设］
——沿［净水施设］屋顶上的管道进入［贮水槽］取得［密闭试药容器］，出房间后跳下
——在［贮水管理室］使用「密闭试药容器」得到［P－ベ－ス］。
——登上［净水施设］处的梯子到［里广场］，取得墙上的地图和［カ－ドキ－］
——回到大厅发生剧情——死神追来
“——来到［廊下B］，在死神R经过断开的电线下方时按下附近的电源开关将其击倒，取得「T－ブラッド」
——由［エレベ－タ－前通路］去B4F，通过［连络水路］到［地下铁 引入み线］与同伴会合，同伴带来［V－ポイズン］。



B4F路线
——在B4F廊下取得地图
——经过［连络水路］，［旧地下铁引入み线］，［旧地下铁路 トンネル］（由电车中通过可避开马蜂）到［T字廊下］
——进入左侧的门，在［地下管理室］取得地图。
——钻过［T字廊下］尽头墙壁下方的洞穴到［排气塔内壁］，踩着水管到达另一平台，钻过洞穴到［用具室］
——从墙壁下方的洞穴进入［预备配电室］，恢复供电
——返回［T字通路］爬上通路南侧的梯子。
——经过［排气塔连络路］到［排气塔下层部］，乘坐房间中央的电梯（小心毒马蜂）。
——排气塔上层部，取得东面墙壁上的［V－ポイズン］
——经过［排气塔诘め所］到［里广场］，发生剧情。
（实验体死神R一步一步向几个雇佣兵逼近，一白发军官在高处准备狙击）
“很好，快点过来吧！”
密集的子弹落在死神R身上，没有任何反应，雇佣兵们不由得心中惧意，“怪物……这种武器根本奈何不了它！”
“还差一点！快过来！乖乖的……我要你的血。”白发军官的狙击枪终于开火，一个带着试管的吸血装置飞向实验体，牢牢叮在其肩上……
（死神R停顿片刻，继而飞扑向雇佣兵，顷刻间5个雇佣兵死于非命……用利爪洞穿最后一人身体的死神R像显示其神勇一般带着尸体纵身两个大跳上了楼顶）
“不行了吗？了不起的家伙，不是等闲之辈。目的地是那个男人那里……为防万一，我还是先行一步。”白发军官自语着匆匆而去。
——取得［里广场］东侧门旁的地图。使用「カ－ドキ－」开南门进入。
——回到大厅，发生剧情——死神R追来
——来到［廊下B］，在死神R经过断开的电线下方时按下附近的电源开关将其击倒，取得「T－ブラッド」
——由［エレベ－タ－前通路］乘电梯去B2F与分散的同伴会合，同伴持有［P－ベ－ス］
——乘电梯前往3F实验准备室，在实验室使用［P－ベ－ス］、［V－ポイズン］、［T－

ブラッド]
——装置停止，经过相邻的[机材保管スペース]，来到[セカンドホール]
(来到大厅深处，皮塔博士上前迎接众人)
“很抱歉，这里一片狼藉的样子。对你们的协作深表感谢。“daylight”（日光)是与T病毒对抗的惟一手段，绝不能交给umbrella。令这个城市陷入如此悲惨境地的就是他们。现在回想起来，T计划是一大失败。兵器这种东西，单靠力量是不行的，是美丽的、独创的，神赐的……还有一件事需要你们帮助，能否充当我最高杰作的游戏对手?”
“就到这里吧。”蹲伏在屋顶上的白发男子冷笑一声，抬起手里的狙击枪对准博士射击，子弹由博士的头顶贯穿直至下颌，顿时血流如注……
“时间差不多了。”白发男子喃喃自语地离开了。
(屋顶上方的定时器显示还剩7分钟。)
——爆发倒计时开始，调查电脑启动装置，解除门锁。
——返回实验室得到取得[デイライト]，
注：每间隔半分钟制造一个[デイライト]，要把握好逃跑时间。给自己或同伴使用可完全消除病毒腐蚀度，同时也是打倒死神R的最强力武器。
——经过[点检用通路B]、[学长室]、[点检用通路A]、[1F廊下B]回到[里广场]等待时间终了。
(校园发生大爆炸，乘直升机在空中巡视的消防员被火光吸引)
“刚才的爆炸是怎么回事?有谁在里面吗?我们马上来救你们！”消防员手持麦克风对下面大声喊道。“对面有个广场，请尽快到那里去！”)

——从东南方的门到[搬出路]，发生剧情——死神R袭来，将其打倒。
——到[正面广场]死神R再度袭来，在停放装甲车的场所取得「アンプルシューター」，和「デイライト」组合，攻击最终BOSS。发生剧情——上直升机获救

凯文结局

(坐上直升机的凯文放松了心情，从口袋中拿出休假申请表)
“再也不需要这个了吧。”
(被撕碎的休假申请表随风而去……)
“好吧，那我剩下的大半辈子该做些什么呢?或许先睡一觉再来考虑吧。”

辛蒂结局

“噩梦终于结束了，但我也失业了！
(坐上直升机的辛蒂露出了睽违已久的笑容，转而看到消防队员的腿上的伤口正在冒血)
“你不要紧吧?”
“什么大不了的！”
“别这么说，你需要止血！”辛蒂撕下裙子的一角给消防员包扎。
“是啊……我还有很多事情可以做呢……”
(三颗飞弹呼啸而来，浣熊市葬身火海、灰飞烟灭，城市上空升起巨大的蘑菇云……)

重要文档

[遗传学杂学的文件]
一出生就拥有一对不同颜色的瞳孔。这种遗传子的恶作剧被称为“オッドアイ”。虽然这种情况大多在犬、猫中出现，但极少情况下也有人类。一个非常珍奇的例子是鹿。
1981年在加拿大的哥伦比亚山捕获的鹿，拥有如同绚丽的宝石一般耀眼夺目的赤色和青色的瞳孔。

[被血玷污的笔记]
致乔治：我已经不行了。赶快做出试药，然后逃出浣熊市吧。
（背面）实验室里有试药的生成装置收集3个材料，再调配一起……（后面的字被血遮盖无法看清）

[试药生成笔记]
关于生产素材\（1）P-ベース（2）V-ポイズン（3）T-ブラッド
将以上三种素材在实验室的生成装置合成。
*素材的调和可通过装置自动进行。
生产需要一段时间。
*生产一次后，高速培养器可造出复制品。

（1）P-ベース
生产2500ml作为试药用，由于实验室的保管装置发生故障，故暂时保管在地下的预备タンク中。
※因为与空气接触会品质劣化，所以一定要放在密封容器中。
（2）V-ポイズン
作为培养辅助液由蜂毒生成。在实验室保管。
※为收集合成必要的量，要花费非常的劳力。
处理时要充分小心。
（3）T-ブラッド
被「T」感染的生物血液。
※预定从古拉古身上取得样本。

[日记的一部分]
9月17日
素材之一的V-ポイズン的量不足。虽然排气塔上有大马蜂的巢，但危险不能轻易靠近。没有材料是绝对不行的。等准备好防护服之类的再去吧。

[线路补修委托]
那个天井上的电源线，已经到限界了。如果再这样放置不管，就会被老鼠之类的完全咬断。由于这所大学经常使用高出力的实验装置，所以使用了相当强力的自家发现装置。如果线路断开就有可能触电，这可是关系到生命的重大事态。赶紧委托电工修理吧。我明天去出差，过一段时间才回来。预先写下待补修的场所，在一层西北的走廊一带。拜托了。
——巴托利库

[皮塔的日记]
8月30日
试药生成终于进入最终阶段了。完成这项最后的工作，你们就能与被称作“T”的恶魔般的病毒对抗了。从原本担任研究主任的古莱古那里听到过有关Umbrella的恶行。由于他缺乏谋反的勇气和专门知识，因此没能做出这种试药。作为一名医生，我绝不能原谅那些滥用病毒以肥私囊之辈。我们给试药取名叫「デイライト」。其意是指不需要伞的……日光。是将他们一扫而光的最适合的名字。
9月15日
从古莱古那里得到〔T〕的标本，以用来实验“日光”的效果。虽然在安定性还有所欠缺，但确实抑制了〔T〕的活动。完成指日可待。不过话说回来……古莱古是怎样得到〔T〕的标本的呢?从过去的朋友那里得到的吗?那样的话就会遭到伞公司的追查。有对他人难以启齿的秘密吗?……算了，还是停止这种低俗的猜测吧。



[作战指令书]
1.作战名
エンペラーズ・マッシュルーム
2.作战区域
浣熊大学周边4ブロック区间内
3.作战时间
从凌晨5时35分开始的60分钟以内
4.武装
基本武装C-2+エキストラクター
5.目的
采取「T」的生体血液标本（代码名称：T-ブラッド）
以及将「T」本体杀害、遗体回收
补充
本次作战以T-ブラッド的采取和痕迹的消除为最优先事项。
在行动组判断遗体回收困难的情况下，应将遗体和作战区域完全破坏。





洛克人EXE4·红太阳

GBA	厂商：CAPCOM		发售日：2003.12.12
	类型：RPG	价格：4800日元	其他：——

这次的《洛克人EXE》出人意料的发售了两个版本，虽然这种做法很不受人欢迎，但是游戏由于剧情上有很大的出入，因此要想玩全全部的剧情还是要两个一起买。



Chapter 1

被老妈叫醒后的热斗从床上起来直奔书桌，拿起一直响个不停的PET以后就可以和洛克人通话了，按下L键后洛克人会提示热斗去楼下找爸爸和妈妈。来到楼下以后先和爸爸交谈以后再去找妈妈，对话后在妈妈那里按R键就会进入电脑世界进行一场演习式的讲解课了。对于讲解相信大家已经再清楚不过了，非常简单，就是合理利用道具就可，顺利干掉3对敌人以后就可以出来了。出来以后和老爸对话会得到500块，同时得到第一个任务前往秋原エリア3。来到自己房间在电脑前按R进入电脑网络里，进入网络以后可以先搜集一下周围的宝石样子的东西，可以得到不少的钱，一直来到秋原エリア3以后，在左下的位置找到图片中的这个人，在他这里花500块就可以买到リカバーバッチ了。买了以后按下R键以后可以直接脱出，回到楼下找爸爸对话就会有剧情发生了。把リカバーバッチ交给老爸以后自己也有点饿了，吃过饭就可以和老爸一起出门了。和妈妈道别以后出门，爸爸会告诉热斗今天要去电器街的电器屋办点事情，来到地铁站的时候爸爸会离开一会，趁着这个机会可以在周围转转熟悉一下环境了。要分别和这里的所有人对话再回到地铁站爸爸就会回来了。来到电器街以后要先找电器屋，其实只要来到第二个版面就可以了，进去后当出来的时候老爸好像又想起了什么，自己再次返回电器屋，并叫热斗在外面等一会。现在又是自由行动时间了。

来到下面会看见两个同学，和她们对话以后就可以进入那里的电脑中了，在里面可以得到两样道具，和里面的人对话后除了有个奇怪的家伙好像并没有异样的东西，出来以后和两个同学再次对话后爸爸也会出来了。之后就可以从左面刚才过不去的地方进入了，在这里会看到一群人，等大家散开以后就可以回家了，不过刚出来就看见电脑旁又站了3个人，好像发生了什么，再次进入的话就会看见全部的人都被打倒了。原来就是刚才一直让人觉得不舒服的那个家伙所为的，不过他会逃跑，出来以后快速赶回家中，从自己的电脑进入网络，进入秋原エリア后发现这里的人也遭到了袭击，一直来到秋原エリア3，走到中途就会看见刚才那家伙在袭击ロール和另外的两个朋友，当那家伙看见洛克人赶来的时候，就会把ロール给掠走了。接着会收到一封邮件，看完了以后就可以继续追了。从敌人逃跑的地方进去就来到了タウンエリア，一直来到タウンエリア2会在这里看见一个红色的传送点，站到那里以后接着往右走，出来以后再往下，会看见又有一个传送的紫色的点，通过这里后会来到一个房间，在里面会看见掠走ロール的那家伙。不过现在他在对话，我们过不去，返回电器街，原先有一群人的那地方现在进不去了，在第一个场景中在空地那里和穿西装的男子对话后调查铁门，门就会开



了，一直再走到现在不让进的那个场地，这时这个大喇叭会开始发出刺耳的声音了，让人无法通过。返回电脑那里，进去后和里面那个机器人对话后战斗，胜利后从他那里得到イヤホン，再次返回喇叭那里后使用イヤホン就可以通过了，从电脑潜入以后就会来到刚才掠走ロール的那家伙的地方，来到里面后调查中间的机器，在10秒以内连续找到"电脑バッド"3次即可把门打开，电脑バッド就是在版面里飞的那家伙。抓住以后和门那里的机器人对话门就能打开了。下一个场地要抓4回。来到敌人那里以后，那个蝙蝠男会使用声波让洛克人无法行动，控制热斗把下面喇叭的电源关掉就可以了。打的时候只要坚持一会炎山就会来把敌人打跑。蝙蝠男走了以后会留下なぞのデータ，带着なぞのデータ给道具屋的日暮看以后，洛克人来电，今天可以休息了。

Chapter 2

第二天再次被洛克人叫醒，并要求热斗前往电器街。来到那大喇叭那里和那的人对话，接着就可以去老爸昨天去的电器屋，在屋子外面的电脑那里进入网络。在移动到タウンエリア2后会遇到障碍挡住去路，使用刚才在那人那取的道具就可以打开。一直



来到タウンエリア3，在图片中找到这个男子对话后会要给输入一个名字，输入完以后就可以回到喇叭那里了，和那人对话会有3个任务需要完成。分别和需要帮助的3个人对话会接到不同的任务，从上面的开始吧，和黄头发的男子对话以后去帮他去寻找丢失的数据，前往秋原エリア2，中间的方形平台上面有一个来回走动的紫红色的机器人，对话后去タウンエリア2寻找

知道情报的人。在タウンエリア2需要通过红色的移动点到下层找那个绿色的机器人，之后出去到电器街的2楼从“省エネ エアコン”的大牌子进入网络，干掉那什么男子即可得到物品。

接着和中间的人对话，这个家伙居然要抓虫子，回自己家附近，分别在やいと家沙发的玩具熊和小公园的树上可以找到。

和最后一个人对话，不过要先回答他的数学题以后再和他比试3回即可。全部完成以后就可以从地铁站去比赛场了。

来到比赛场从后面进入，在楼的房间里和黄发男子对话后可以查看比赛的进度表，当出来以后就会遇到第一个对手（好像对手排列顺序是随机的，最好在看比赛表以前存一下），



在出了屋子以后会遇到两个小流氓故意装作被撞而要勒索热斗，不过自己的那个对手会出来帮助解决掉他们。之后他会让热斗去电器街的大喇叭那里找他。来到这里以后再次看见那两个小流氓要和自己的对手继续打，等他们走了以后去前往タウンエリア3，在那里遇到很多的蒙面人，全部解决掉以后去比赛场进行比赛。来到会场里（比赛表旁的房间），终于开始了第一场较量。这回的对手绝对不是一般的角色了，一定要小心应付，第一个过去以后其他比赛对手也选出来了，在外面遇到了デカオ和他的妹妹，等デカオ出去追妹妹的时候也出去会发生デカオ的妹妹被绑架事件。

出来以后直奔电器街，在大喇叭那里会看见一个老人，前去对话后进入网络中的タウンエリア3,在タウンエリア3里上面的商店那找后面的机器人对话,然后接着寻找新的线索。回到会场调查正门那里的花篮就会收到电子邮件，看完了以后去自己家附近的小公园调查那里的雕像，然后返回电器街的喇叭里面，一直到和那蝙蝠男战斗的地方,和里面的一只机器人对话后连续战斗3回合就会再次收到绑匪的电话。要



去寻找1到5的数字データ。分别在秋原エリア1、3和タウンエリア1、2、3这5个地方的蒙面人身上，在收集第三个的时候需要按照3-3-1-2-3的顺序回答问题。下一个要到秋原エリア2买一个バブルショットR，收集好了以后回到电器街喇叭那里再次收到电话,干掉敌人以后デカオ的妹妹会被送回来,现在要赶紧回去比赛。对手是デカオ，胜利后デカオ的妹妹就会说出实情——是为了要哥哥赢才骗热斗的，并向热斗道歉，接着收到老爸的邮件，并交热斗使用新的能力。

出来以后会看见一对爷孙俩，在这里会进入他们的电子玩具中，干掉里面捣乱的病毒以后出来再去电器街找老人，不过老人并没有要



那玩具，回自己家附近的公园，在那里看见一群老人，和他们对话以后他们答应帮忙修理玩具但是也提出了条件，前往タウンエリア寻找4个黄色的机器人回答问题，问题是随机的，回答前还是存档吧。全部回答好以后前往秋原エリア1，在秋原エリア1的上面调查封锁的门后就会打开，干掉里面的机器人以后回到大喇叭那里，发现了两个只有帽子颜色不一样的老人家，之后看过邮件就去进行决赛吧，对手就是那老人家。胜利以后就可以回家了。

看完邮件从メイル家进入网络，前往タウンエリア3和ロール对话并战斗后把ロール带出来，接着回家后妈妈遭到袭击，前往タウンエリア3。在这最里面的门那里干掉拦路的家伙后调查他就会得到一组密码（自己记下，会有不同），按照下面数字的顺序重新输入密码就可以打开。成功以后就能进入パクエリア地区了。一直来到パクエリア2以后就可以见到袭击妈妈的家伙了，可以非常轻松的干掉。

Chapter 3

开始先看老爸的电子邮件,在讲解后可以装备RUN了，接着乘坐地铁前往ツエロ到广场寻找メイル，对话以后两个人来到公园里，不过这里好像有点不对劲,先从冷饮车那里潜入网络世界，和入口处的机器人对话得到钥匙，进去后就可以开锁了。来到パクエリア地区以后一直到パクエリア3，这里的管理员遭到袭击,到里面调查电脑后，发现捣乱的病毒，干掉他们就可以了。回来以后去找メイル对话，然后去下面买冰激凌，接着就是2人的约会时间了。等メイル走了以后就去下面那个版面的鬼屋，メイル已经提前进去了,在里面转悠一下居然看到…看到《我们的太阳》中的主人公“太阳仔”，调查他还能得到道具，同时接着去看看被吸血鬼追着的メイル吧。一路走出来后却发现メイル正在被人袭击，原来这个机器人失控了，进入他的内部，这里面遇到障碍以后需要收集相应的石板回来对障碍使用才可以继续前进。这里的3块石板的顺序是：ががみ、たいぼく、こうしんの一击。解决了这里以后再去解决别的机器人，下一个是一条狼，进去以后也是需要按照上面的方法解决关卡，依次是：ウィザーモンキー、まほうふうじ、最后一个需要选择はなのよさ和ひっかき，接着的下一个都是要选择两个的，依次是：せんそう和かんじょう、ことり和ダンス、最后只要选おもちゃのぶひん就可以了。解决了这里以后会收到メイル的电话说还有一个机器人在鬼屋里。在里面找到机器人以后按照：ガン・デル・ソル和しんくのマフラー；おてんこさま和太阳の光；在中途的一个选择点是选リンゴ，最后选择てんまど和たいよ—！！就可以解决掉关卡了。（对于里面的问题有兴趣的朋友可以玩一玩《我们的太阳》这个游戏）来到最里面居然没有发现控制台，领航员这时却变成了那个蝙蝠男，真是想不到，战斗的时候一定要坚持封住他两回合,两回合以后就可以选择使用暗黑剑了，找准机会1刀即可。之后炎山也会来这里，我们也可以回家了。

Chapter 4

开始有人按门铃,开门后是要热斗参加新一轮的比赛，而前提就是尽可能的收集ポイント，他们分别在现实世界和网络世界里，总共是50个，需要玩家自己去搜索。关于这个ポイント大家就自己动手吧，光现实世界中就有很大一部分，只要仔细地展开地毯式搜索就可以了，不要放过任何人和东西，网络里面就是和里面的特定人对话就可以，应该花不了很多时间的，搜集的顺序可以随玩家喜好，也就是说没有顺序可言。当收集够了50点以后前往ツエロ的游乐场，就可以找那人对话，接着进入房间进行比赛（在看比赛表前要存档，因为顺序会有不同，剧情也有差别）。等





看完了比赛顺序表以后就可以出来了。出来后发现那个自己的对手不见了，进入网络里，在进入パクエリア2的时候会遇到对手的机器人，等他走了以后洛克人的控制就会变得怪异，当进入パクエリア3以后一定要注意不要踩到地上的那些箭头（只要有这个出现的地方就表示音箱样的东西一定在这里），踩到以后就要重新开始，其他的地方也有。收集好三个对



方机器人放置的音箱样子的东西以后，就可以出去了，在比赛前最后5分钟来到现场，对手真是奸诈。

比赛以后出来下一个对手就会来找热斗，跟着他出来后然后去下面的那版面看见上次比赛要勒索热斗的那家伙，当再次进入网络世界以后发现里面已经被黑衣人全面占据了，在移动的时候一定要避开那些敌人的视线，一旦被发现就要从头开始走。尽量多使用S/L大法吧。一直来到パクエリア3的最内部，帮助解决掉能量护栏，结果发现自己又中了圈套，紧接着黑衣蒙面人会过来袭击。当逃出来以后和自己的下一个对手对话，接着就发生老婆婆将两个小流氓做掉的情节（汗……），这位欧巴桑太厉害了。回去后就可以进行半决赛了。胜利后很快最终的对手出来了，没想到居然是个叫五十岚的mm。

当热斗出来以后就会发生五十岚小妹妹喝水，却被人掉包成了酒，结果大醉。正准备回家的热斗听见下面有什么动静，过去看见醉酒的五十岚和一个失控的机器人，先解决掉这个机器人，进入他的内部，来到了里面这回是要消灭里面原先取石板那里特定的敌人才能继续前进。来到里面把那个小家伙干掉就可以脱出了。出来以后从左面的出口出了公园回家。来到水池的时候热斗想先打个电话，结果却被五十岚的一撞把洛克人弄到水里。回家以后和妈妈对话就可以吃饭了，吃过以后五十岚会来到热斗家，这时她已经清醒了，来这里要热斗帮忙解决由于她的醉酒引起网络世界的风波，来到パークエリア以后这里刮起了大风。而五十岚就是要热斗把这个事情给解决掉，要通过旋风地带到达パークエリア3的最里面，中途要是遇到旋风的话就要重新开始走。来到最里面见到五十岚的机器人以后就可以解决了，回来就是最终的决战了。不过决战的时候五十岚再次把酒当成是水了，真是的。

这次又换了更大一号的奖杯，不过好景不长，刚完事大会那里又出问题了，进入大会的电脑中，这次又出现一个新的敌人，看样子很强的说，同时自己伙伴的机器人也会来到这里帮忙，不过却被从洛克人身体里分裂出来的暗黑力量所控制，要和自己的伙伴战斗了。解决掉以后敌人就会暂时性的离开。

Chapter 5

终于要进行世界比赛了，先和妈妈告别后就可以去车站坐车去机场了，从机场坐飞机前往美国吧。来到美国以后刚下车就会收到电子邮件，看了以后往下走和雕像那里的男子对话后从雕像进入网络世界。从那里可以得到道具，出来以后先四处转转熟悉一下环境，和上面的一个老人对话可以进行比试，回来再次和那男子对话他就会把热斗带到旅馆了。不过半路上热斗就遭到了绑架，醒来以后就要想办法逃脱了，先进入网络里面，调查雕像就能进入了。进去后先和管理员要了开锁钥匙，然后就可以进入アメロッパエリア了。在这里要寻找4片钥匙的碎片才能合成开门钥匙。而电脑的钥匙在4个绿色的箱



子中，找到以后调查就会进入战斗，要战胜了才能取得。全部取得钥匙把门打开以后绑匪就会出现，原来是比赛前的一个测试，而热斗现在就是在旅馆中自己的房间，真是让人意外，先休息一天吧。第二天起来以后就可以出发去报到了，顺便可以查看到比赛表（要提前存档，表单是随机的，因此剧情可能有出入）。调查墙上的人头，那是个DNA识别机器，验证好了就可以看右面的表单了，看完了以后照例会出现对手的见面“仪式”，同时顺理成章的要有事件发生。

第一个对手是个叫ポレポレ的黑人小孩，在ポレポレ的邀请下转眼间就来到了非洲大陆。来到以后在上面找到了ポレポレ，不过这里照例会出事情，先进入网络吧。来到里面以后先要通过管理员的考验之后才能得到开锁的钥匙，之后进入アッフリクエリア。来到里面后到中间的一个大平台上会看到很多人在这里，大家在这里会进行一个寻找神像的比赛，等大家都分头行动后就可以开始了，神像的位置在シャーロエリア区域。通过アッフリクエリア可以直接连接到美国的アメロッパエリア网络上，シャーロエリア就在アメロッパエリア的左面。找到以后回原来出发的地方对话就可以了，不过这



里刚完事外面又出毛病了,原来河水干涸了。先进入アッフリクエリア,来到アッフリクエリア以后到右面一个3层的防护门那里,打开第一道以后,下面一道按照2、1、3、2、3的顺序回答问题,再干掉第三道门以后就可以进去了。在里面拿了ふっかつしずく就可以出来了。出来后去河对岸进入神像,干掉3队人马以后就可以到最内部了(需要不断的传送过去),在里面调查机器人就会战斗了。之后调查鸵鸟就可以回美国比赛了。

比赛以后先去アメロッパエリア找下一个对手,在シャーロエリア与连接的那条路上见到自己的对手,和3个雪人在一起,对话后他就会



离开,等他走了以后我们也出来,当出了旅馆以后外面突然下起了暴风雪。同时也接到电话说要赶紧前往シャーロ,乘坐飞机前往シャーロ以后去最里面的气象台,进门后发现工作人员都倒在了地上,对话以后就可以前去修理这里的4个雷达了,注意这时候要保持自己的体温,一旦比较低了的时候就要赶快回屋子里面等回升了再出来。先到雷达那里调查血以后再去下面调查房子就可以得到铁锹,拿了以后就要去铲雪了。进去以后进入雷达,调查里面的雪人,要全部消灭掉。之后调查中间的火盆把火点燃,不过要点燃火盆就要拥有ヒートショットC、ヒートブレスK、ブラックボムZ、フレイムラインF这4张卡片,大家可以利用在网络里面买或者卡片抽奖机来抽取。其他的卡片都很好找,只有ブラックボムZ需要先在网络世界外面买一张オープンロック,然后到シャーロ进入气象台以后进入网络,在那里有个女孩子那有个水晶,紫色的,对着水晶使用,暂停以后选菜单第二项里面选オープンロック就可以得到了。当点燃4个雷达的火盆以后就会接到电话,天气已经好转了,可以回美国比赛了。

胜利以后天气也转好了,当热斗准备回旅馆的时候决赛的对手ライカ会叫住热斗,热斗主动和其握手却换了对方的一记重拳。等他走了以后前往シャーロ的气象台找里面的大叔对话就会进入战斗。战斗以后前往ウラインタネット6寻找ライカ和他的机器人。先从アッフリクエリア左面进入シャーロエリア,在那里和图片中的人对话,他会告诉热斗要有滑板才可以过去。之后在取紫水晶的地方找那个MM对话,他照样会要你道具,分别在タウンエリア2的下层、タウンエリア3的下层和アヅーナエリア,这3个地方几乎都是在被上面一层通道挡住的地方,和那里的NPC对话买这3个配件。全部买回来以后找那MM对话就可以得到滑板了,在去图片中的地方就能进入ウラインタネット1了。同时利用滑板可以把以前无法去的地方都走一遍了。在ウラインタネット里面刚进来就会遭到敌人的暗算,好在子弹擦肩而过,在走的时候要时刻注意敌人的瞄准镜,在开枪的时候要及时的躲避。在ウラインタネット6打开一个电子门以后在里面和一黑衣人对话,干掉他们以后这些敌人就会投降,不过还是全被ライカ的机器人全部干掉了。之后出来就可以参加决赛了。胜



利以后ライカ会接到一个电话,随即就会离开,成为世界冠军的热斗也被直升飞机接走前往ANSA。

Chapter 6

来到ANSA以后,先到2楼的会议室,在那里热斗见到了自己的父亲。在会议中突然警报铃声大作,世界网络这回又出大问题了,和父亲、ANSA头目对话以后,要去世界的所有网络里清理各个网络之间的障碍物,不过要想进入アヅーナエリア的话要从アヅーナ的神案那过去,还要花6000块买钥匙。将5个障碍全部祛除以后就会收到爸爸的电话,然后进入美国的网络,在那里有一个NPC会给你开门的钥匙,拿着钥匙前往タウンエリア2开门。从タウンエリア2的下面开门后能到达タウンエリア4,然后再经过ウラインタネット后来到パークエリア,在这里终于见到了敌人,不过在战胜敌人以后那个家伙会自爆,真是让人意外。难道我们的主人公就这样挂了?还好在关键时刻3位好友赶到,为洛克人挡住敌人爆炸的冲击波。接下来赶紧前往ANSA,因为大家都以为洛克人已经死了,来到ANSA以后和中间的男子对话后拿着钥匙开门,在那里的雷射塔见到众人,热斗准备前去说明情况可惜那个独眼人炸毁了桥梁并将热斗的父亲打倒,之后这个家伙再次启动雷射塔。看来他就是幕后黑手了,一定不能让这个家伙得逞,热斗急忙把洛克人送入了和雷射塔连接的电脑中。在里面一定要按照地上的点数前进,而且要抓紧时间,走错的话或者时间太长都会被送回到起点的。之后在特定时间内走对了才可以正确的找到出口。这里大家不要怕麻烦,一定要找一条最近的路才可以,走错一步就要重新开始,相当的变态,要合理的利用S/L大法。不过还有一个简单的方法,就是在出现被抓的时候一定要快速的交替按A+B就可以挣脱,呵呵,是不是帮了很大的忙啊。来到パークエリア4出现的门口那里,同时对话完成BOSS会出现进行第一战,这个BOSS他的HP会不断地回复,要利用暗黑力量给他抵消,就是在地面上放减血的毒招。胜利以后还不算完,接着洛克人会提醒热斗进入里面就不可以随时存档了,大家也要在这里做好最后的准备,进去了就要一直打到头的。来到最里面以后,洛克人会再次被敌人从身体里复制出拥有暗黑力量的自己,也就是说这次要和自己对阵了。胜利以后就要和真正的最终BOOS决战了,HP就有2000,绝对是个恐怖的家伙,而且只有攻击他中间的部分才可以对他造成伤害,而他的那个地方又恰巧是释放激光和飞行道具的出口,相当的不好对付。干掉他以后炎山会驾驶直升机来到这里,并把热斗运到他父亲那里,在这里最终BOSS的操作者会跳楼自杀,世界网络终于又恢复正常了……

3天以后,颁奖仪式上热斗终于捧起了世界冠军的奖杯。

之后大家可以选择是重新游戏还是开始2周目。游戏中比赛的顺序因为会根据玩家的操作产生随机变化,值得一提的是在第二章以后如果遇到小女孩为对手的时候,进入网络右上角会出现一个圆球,当在网络里转悠的时候圆球变成红色时,就要快速连点按键,这样就能发现透明人了,只要找到4个以后再回家和那小女孩的父亲对话就可以了。其余的就留给大家自己来摸索吧,都不是很难的。



■文/gokumine







Rule 1 移动方法介绍

基本操作系统与前作相同，L3重推为跑轻推为走；瞬移有无敌时间，配合锁定系统在地面上瞬移默认方向为被锁定敌人所在方向，L3推后（以被锁定目标方向为前方，下同）瞬移为拉远与目标之距离，L3推左或右瞬移则是以目标为轴心做圆弧移动，如果距离目标够近的话可瞬移



到目标身后，在空中或墙壁上的话则只会向目标方向瞬移；只有符合攀爬条件的墙壁才能落脚行走，在墙壁上移动要达到如履平地一样是此游戏的基本要求；当绯花来到空中时直到落地、攀墙或者攻击命中敌人前，可使用跳跃和瞬移各一次。R3则用来转换视角查看周边情况，按下R3的话则是转换为追尾视角。

Rule 2 锁定的实用价值



当看到敌人时可以R1键来锁定敌人，此状态下用太刀与手里剑可确实地命中被锁定的敌人，也可用瞬移迂回至敌人身后而有利于战斗。锁定目标的光标有两种颜色，蓝色表示可直接攻击，红色表示此敌人有装甲在身，要先破坏装甲才能攻击。R1键除了有锁定敌人的作用外，还有自动指明敌人所在方向与指明敌人弱点所在以及快速切换为追尾视点的作用，在某结界区域内还有残存敌人时也可用来追踪敌人。在画面上出现两个以上敌人并锁定了其中一名时，可用R2键来切换锁定目标。R1键在“设定”中除了默认的Hold方式（R1键按住为锁定有效）外，还有另一种Click方式（按R1一次为锁定，再按一次为解除锁定）。

Rule 3 太刀与小太刀

绯花的基本武器为太刀"现世"与小太刀"双翅"，由于武器不再是恶食所以也就没有了吸魂特性。平常在地上只可使用太刀的三段攻击，跳跃上升中为挑而下降



时为劈，在墙壁上则只有一段攻击。在地面上目标锁定状态下太刀的第二段攻击后L3推前再按斩键则是周身击飞斩技；同样在锁定状态下L3推后再按斩键就是小太刀攻击，虽然威力小但是可以创造出高连击数，小太刀攻击可连续使出五种不同动作。

PS2	厂商：SEGA	发售日：2003.12.4
	类型：ACT	价格：6980日元	其他：——

Rule 4 踢技的强化

本作中踢被设置为单独的△键上，无论空中还是地面上均可以使出三段连踢并可融合于太刀连斩中使用，虽然没有攻击力但是可击破敌人的防御以及破坏敌人的装甲，本作中部分敌人如果不破坏其外表的装甲是无法用太刀与手里剑攻击的，因此踢的技巧必须要掌握。目标锁定状态下于空中按△键则为蹴击，于地面L3推后再按



△键则为浮空踢，可将地面上的小体敌人踢到空中，此时如果在敌人未落地之前迅速跳起使用蹴击将敌人击落坠地则会产生大范围冲击波，可吹飞四周的物品以及破坏敌人的装甲，注意这个冲击波与踢一样没有攻击力。此外，还可以利用踢来弹返敌人的部分飞行道具攻击（比如导弹）。

Rule 5 关于忍术

本作忍术与前作相同分别有火焰、雷阵、风牙三种，可用方向键左右选择，每使用一次均要消耗一轴忍卷。火焰可重创自身附近的敌人以及破坏敌装甲；雷阵可使绯花保持无敌状态，有效时间比前作要长，并且有效时间内瞬移速度加快，是最实用的忍术；风牙可使绯花拥有六发真空刃，可用L1键发出。

Rule 6 手里剑的强化

前作中手里剑多是用来麻痹敌人之用，并可将空中的敌人击落，本作中除了保留这一特性外，也可以用来完成杀阵



之用，也就是说以手里剑杀死的敌人也会算在杀阵之内，此外也是保持连击数不会中断的一种手段，当遇到两个敌人距离比较远时，为了连接连击数就可以在杀死一个敌人后并冲向另一名敌人的途中考虑用手里剑连接连击数。此外，可大范围攻击麻痹敌人的于二段跳最高点使用的一次消耗八支手里剑的八双手里剑，

也被保留下来，并且可以破坏敌人装甲。但是需要注意的还有两点，一是普通手里剑对有装甲的敌人无效，对机械敌人就算是八双手里剑也一样无效，二是本作中手里剑的默认键位是L1。

Rule 7 杀阵的使用



与前作相同至少要同时有4名以上的敌人才能形成杀阵，每斩杀一名敌人后要在限定时间内去斩杀下一名敌人才行，限制时间内以手里剑、太刀以及小太刀命中敌人但没有杀死敌人的情况下只会延长少许限制时间，破坏敌装甲可延长50％限制时间，每斩杀一名敌人，限制时间会延长100％。前作中最多只有九人杀阵，而本作则可大幅度突破这个极限，甚至可达成百人杀阵。

Rule 8 杀阵的作用

如果将一些死亡后会出现道具的敌人笼罩在杀阵之内，那么这个敌人死在杀阵内后出现的道具里就会追加出现道具练气晶。本作中以杀阵来提升武器威力的效果被减弱，根据杀敌数的上升，武器威力也会相应有2、4、6、8倍的提升。此外杀阵也是提高通关评价的手段之一。

Rule 9 忍术分身斩的使用



绯花的体力槽下方有一能量槽，当有一格以上的能量时，在锁定敌人的状态下按住斩键蓄力即可使出拥有无视敌装甲与防御特性的忍术分身斩，与秀真的直线突进斩不同的是，绯花的分身斩相当于是贯穿型飞行道具，并且无视地形障碍与高低差。当有一格能量时绯花可放出两个分身，攻击力为普通斩的10倍，有两格能量时可放出三个分身为15倍攻击力，三格能量全满时最多可放出四个分身可达到普通斩20倍的攻击力，并且蓄力中的影分身有少许防御效果，放出分身斩的瞬间还拥有无敌时间。分身斩配合杀阵来对付BOSS则是本作BOSS战的基本战术，熟练掌握后可轻易干掉大部分的BOSS，因此分身斩大多只使用在BOSS战中而不要浪费在杂兵战中。

Rule 10 能量槽的积蓄方法

有两种方法，一是收集练气晶，除了各关固定出现的练气晶外，利用杀阵消灭那些带有回复道具的敌人也会出现；另一种方法是创造连击数，连击数越高能量积蓄也就越快，而为了创造高连击数，小太刀与手里剑则要多加利用。

Rule 11 战斗中的基本注意点

攻击敌人的背面要比攻击正面的攻击力大一倍左右，但是如果只攻击敌人背面则又会造成连击数不高，因此如何战斗就要完全依照各人判断了，攻击会防御的敌人正面的话有可能被敌人防御，但是攻击侧面或背面敌人就无法防御了。当从正面砍到防御中的敌人或者带装甲的敌人时会令自己一时陷入操作不能的状态，如果是在地面上还问题不大，但是如果是在空中并且脚下就是即死地形的话那麻烦可就大了，因此对这方面的操作要求一定不能有失误。

Rule 12 空中战斗方法详解



绯花于空中每斩中或踢中敌人一次，便可获得空中瞬移、跳跃各一次的可能（积累不可），因此只要再配合R1的锁定系统在空中以跳跃→瞬移→蹴击→斩的方式在空中将敌人全灭，其中蹴击除了是在敌人有装甲的情况下起到破甲作用以及破防作用外，还有一个作用就是能延长空中的移动距离，这样即使敌人距离比较远也能不用落地而直接去斩杀了（K1：实际效果请参照本期电击收藏中的演示录像），但是一定要注意的是，在空中使用踢技如果没有踢中敌人的话（封印镜不算），在落地前是不可能在空中再使出踢技的，就算是落地前斩中了敌人也不行。

（攻略前言）

关于BEGINNER难度特征：

此难度是面向初学者的绯花专用难度，拥有自动锁定、自动圆弧瞬移、无限空中瞬移等初学者向的系统，可以使初学者很轻松地体会杀阵的乐趣，但是对于已经熟悉前作操作方式的玩家也许会产生逆效果，因此不向已经熟悉前作的玩家推荐。

●特征1：自动锁定功能，敌人出现时即使不按R1也会自动锁定敌人，此时再按R1则是解除锁定。

●特征2：简化瞬移操作，锁定地面的敌人并接近时，使用瞬移则会直接做圆弧瞬移到敌身后而不用配合方向键；锁定空中的远距离敌人时，在空中只要连打斩键就能无限空中瞬移接近敌人。

●特征3：斩踢一键操作，在对付有防御或者装甲的敌人时，只要按斩键就能自动切换为踢而破坏敌防御与装甲，即使用一个键也能轻松战斗。



（攻略开始）



自黄金城事件之后，虽然阴阳师产土蛭户被秀真所消灭，而秀真也消失于黑暗之中，但是因黄金城所遗留下的阴阳师咒力而不断产生的式神仍然在东京肆虐。为了阻断这些式神的出现，作为阴阳师产土家惟一的后裔女子产土篝，以秀真所遗留下的九片妖刀恶食碎片作为核心咒物而结成九个巨大的有明结界封印住了式神。

时间过了一年……

曾经支持过产土蛭户的巨大多国籍企业"中臣财阀"集结成立了私设的佣兵忍部队，在突破了政府军警备网后破坏了其中一个有明结界并夺取了其中的恶食碎片，失去其中一片恶食碎片而结成的有明结界开始崩坏，结界封印机能弱化而导致式神再度出现，而中臣的目标也开始转向其它的恶食碎片，为了阻止事态进一步恶化，政府派出了一名女性忍者来到了东京……

STAGE 1 东京23区某所

04:59PM

绯花的第一个任务，消灭正在向封锁区域侵入的中臣佣兵忍部队。战斗方面非常简单(K1：但千万小心别跳下飞机)，敌人只有强化忍·草、强化忍·奥以及固定炮台反复出现，再有就是战斗机的导弹攻击。对付草很简单，而奥由于有巨大屏风当盾牌，所以正面进攻不易，可先踢一脚再砍或者直接攻击其侧面与背面；尽量将固定炮台消灭在杀阵内，可获得练气晶；当战斗机发出导弹攻击时，可用踢技将导弹反击回去，由于站立中直接对导弹使用踢技比较难掌握时机，所以推荐锁定导弹后跳跃中使用蹴击的方法反弹导弹，全部弹返成功会有宝物出现。





STAGE 1 BOSS

绯花VS黑钢α

中臣研制开发的机忍黑钢，之前夺取恶食碎片时便已经投入使用的α型机忍，现在又用来对付绯花，对付它很简单，首先不要靠近黑钢α，等杂兵出现后先杀光杂兵让太刀攻击力上升，然后以忍术分身斩一招就能报废黑钢α。

STAGE 2 丸之内地上180m

06:27PM

由于恶食碎片结界的崩坏，绯花面前出现了大量的式神，而绯花现在的任务就是全灭这些式神。

■**第一区域**：前进不久就会发现进路被红色结界挡住而出现式神，把式神杀死后式神的魂魄会被吸进结界从而打开结界，也就是说如果遇到红色结界挡住去路就必须把附近的敌人全灭才可继续前进。

■**第二区域**：这里的路线会分为上下两层，正确前进路线都在上层，但是多在下层转转会找到一些道具宝物等。

■**第三区域**：一上来就会有左右两条分支路线，左面的是正确路线，可以先走右面路线多消灭敌人与收集道具。此外在大楼边缘多留心向下看的话就会看到一些不易被发现的平台，会有一些道具。敌人中会新出现一种大式神，从正面攻击很容易被防御，仍然尽量攻击其背面或侧面。

■**第四区域**：仍然要留意大楼边缘的平台以及小心大式神。

STAGE 2 BOSS

绯花VS恶食碎片之一·弄坏伯足

由于结界的崩坏，恶食碎片以自身的咒力而形成了巨大的式神。巨大式神攻击方式只有两种，一是产生地下追踪波动，二是自身团成车轮状撞击绯花，都很容易躲避，接下来就是等杂兵出现完成杀阵即可。绯花在接触恶食碎片后收到回收全部恶食碎片的新指令。

STAGE 3 55地区地下铁道内

09:13PM

正在勘测下一目标地点的绯花意外地发现了曾经是自己的恩师也是上司但已经叛离政府成为逃忍并归降中臣的地虫，并得到情报现在地虫是中臣佣兵忍部队的首领，推测目的是回收恶食碎片，在联络本部获知行动路线后绯花开始了移动。

■**第一区域**：没什么要点，杀光式神前进即可。

■**第二区域**：初始地点右前方的铁门可以打破，里面有练气晶与胶囊等道具，前进不远还有一个这样的铁门，里面有大量敌人可以完成30杀阵。

■**第三区域**：地面上的绿色粘稠液体会严重影响绯花的行动，因此要尽量在墙壁上移动，万一落到液体上则要连续瞬移尽快脱离。另外仔细寻找的话也可找到一个可完成30杀阵的隐藏房间。

■**第四区域**：在有列车塌方的场所下方寻找的话还能找到一个可完成30杀阵的隐藏房间。

STAGE 3 BOSS

绯花VS恶食碎片之二·魔道　地潜跋扈

前进中绯花又遇到了恶食碎片成型的巨大式神，攻击方式基本都是飞行道具一类的，如果踢它的头部就会使它露出红色的弱点，因此当杀完杂兵后迅速踢BOSS头踢出弱点然后马上使分身斩就能轻易获胜。成功回收第二片恶食碎片后绯花继续向地虫所在地追击。

STAGE 4 新宿站东口

02:28AM

■**第一区域**：本关开始出现蓝色结界，需要将结界内全部的封印镜打碎才能突破结界。浮游炮台的射击能力很强，要小心应付。

■**第二区域**：这里出现在空中黄色的水母忍者由于有防御能力，所以建议先蹴击一下再砍比较保险。

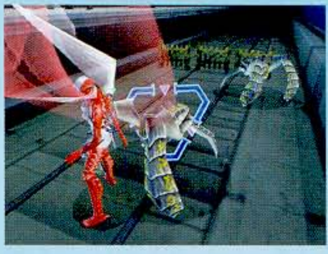
■**第三区域**：没什么要点，注意别掉进大坑里。

■**第四区域**：没什么要点，不断杀敌就行了。

STAGE 4 BOSS

绯花VS风车

绯花终于追上了地虫等人，但还是晚了一步，恶食碎片形成的式神被一个年轻女孩以雨伞一击干掉，然后恶食碎片被黑钢吸进体内，此时地虫也发现了绯花的存在，绯花正要对付地虫，被地虫手下风车拦住。对付风车同样不用靠近他，只要躲避他的风轮刃即可，当风车卷起龙卷风并召唤来杂兵时，不要碰到龙卷风并杀光杂兵，然后一招分身斩定胜负。





STAGE 5 都内コンテナ集积场

05:11AM

由于风车的拦截而使得地虫等人的踪迹消失，然后绯花收到中臣关联设施正在搬运资材的情报，于是受令前往调查。本关只在一个固定场地战斗，并且有时间限制，所以尽量多杀敌与破坏物品即可。

STAGE 5 BOSS

绯花VS恶食碎片之三

此BOSS身上有装甲，攻击前一定要先以踢技破掉其装甲，BOSS有装甲时如果绯花在其附近视线内则会以雷切刃攻击，如果看不到绯花则会令绯花脚下产生雷光柱，一定要不断移动来躲避，BOSS去掉装甲后只会以高速带电冲撞来撞击绯花，其速度非常快要小心躲避，最后以杂兵提升威力后对着没有装甲的BOSS使分身斩……

STAGE 6 高速都心环状线

07:38AM

刚刚回收完第三片恶食碎片还不容绯花稍有喘息，便接到紧急任务要求追踪中臣向黑钢开发设施运送武器的车辆。本关要求在高速行驶的大型卡车上战斗，万一落下卡车就直接GAME OVER，并且消灭一定数量敌人后，卡车还会被摧毁，必须及时跳上另一辆卡车才行。

STAGE 6 BOSS

绯花VS鬼火

这次绯花的对手是曾经将自己不知火一族数百人包括妇女小孩等大屠杀后受到追杀，最后逃到中臣求得庇护的鬼火，既然鬼火的愿望是被比自己强的对手华丽地杀死，那么由绯花来结果这种残忍好女色并且下流的家伙是再合适不过了，同样是使用火忍术，鬼火的实力与前作胧一族上忍焰相比简直就是小孩子与大人的差别，在远距离躲避鬼火的烟花弹，然后杂兵出现使用杀阵蓄力分身斩轻松取胜，最后鬼火落得被恶食碎片吞噬的下场。





STAGE 7 中臣社研究设施侵入

09:46AM

虽然目前还不清楚中臣收集恶食碎片的目的，但是据推测很有可能是与黑钢的开发有关，从中臣的黑钢开发设施内探测出被夺走的两片恶食碎片的咒力，绯花接到的新指令是潜入设施得到黑钢的有关数据。

■**第一区域**：此区域内房间相当多，尽量寻找并进入每间房间破坏封印镜以及消灭敌人与收集道具。敌人中开始出现外层有装甲的杂兵，一定要先踢破装甲再攻击，并且在房间内使用踢技中的挑空蹴落产生冲击波是相当实用的战术。

■**第二区域**：要点同第一区域。

■**第三区域**：由于整个电梯移动路线的地面上布满电网，因此除了以电梯与两边墙壁为落脚点外也只能利用空中敌人来做移动的桥梁了，还好此处的电网不属于即死地形。

■**第四区域**：地形有些险峻，道路也相当狭窄，要求移动操作不能出现失误，向下移动中注意不要遗漏封印镜。

STAGE 7 BOSS

绯花VS恶食碎片之四

来到设施内部，绯花吃惊地发现自己的数据竟然显示在这里的显示屏上，然而还不容绯花多想，恶食碎片成型的巨大式神再次出现在面前。对付这个BOSS要先上前将它的弱点踢出来，然后一边躲避它的攻击一边等待杂兵出现，当BOSS在天上向下释放燃烧弹时，可用蹴击的方法反弹回去，然后看准时机杀阵蓄力分身斩……

STAGE 8 中臣社研究设施脱出

11:15AM

建筑物突然要发生大爆炸，政府不想就此损失还有利用价值的绯花，于是命令绯花立刻紧急脱出。本关完全与上一关相同，只不过是区域颠倒过来而已，并且部分机关失效部分房间无法进入，就算被封锁装置困住也可以用太刀破坏通过。绯花有15分钟的脱出时间，找齐道具并将敌全灭还是足够的。

STAGE 8 BOSS

绯花VS黑钢β

刚刚脱出的绯花遭到了成功以恶食碎片的咒力为动力而进化后的黑钢β的袭击，黑钢β一开始穿着装甲，所以只有先用踢破坏其装甲，但是绝对不能从正面踢它，否则会被它反踢，应该跳到它背后蹴击它的背部，如果发现它后空翻的话则一定要上前蹴击，因为它落地时是无法反踢的。黑钢β有装甲时的攻击方式只有机枪扫射与手臂导弹两种，前者可跳跃躲避后者可用踢弹返，当它的装甲破碎后速度会提升，除了会用刀砍外还会令绯花脚下产生光柱来攻击绯花，还有一招是激光柱横扫，要跳跃躲避。接下来应该如何做就不用多说了。

战斗结束后，绯花正要回收恶食碎片时被突然出现的地虫破坏了黑钢β并夺走了恶食碎片，不但背叛了政府抛弃绯花的地虫这次又背叛了中臣，这使得绯花怒火中烧……

STAGE 9 东京港

07:07PM

政府命令绯花直接前往黄金城回收最后一片恶食碎片，但是中途突然强制插入一段地虫发向绯花的通信，这使得绯花不顾一切地奔向地虫所在地。本关有些类似于第六关，要在几条高速行驶的快艇上反复消灭敌人，中途还夹杂潜艇的导弹攻击，一不留神落入海中就是GAME OVER。

STAGE 9 BOSS

绯花VS地虫

年少时的绯花由于女性身份不能当选首领而被分离出家族，即使有着忍者的天赋却也没有人发觉到而被忽视，一直生活在孤独之中的绯花直到有一天遇到了师傅地虫……然而，地虫反叛成为了逃忍，使得绯花再一次成为了孤儿，作为忍者虽然追杀逃忍是族规，但是绯花现在打心中痛恨这个曾经是自己最相信但却利用完自己后抛弃掉自己的男人，师徒一战在所难免。

地虫的攻击方式主要是以腰间的鼓从绯花脚下召唤出武器攻击，因此也是要不断移动来躲避，并且战场的地形还会不断变化，杂兵的出现位置也都不一样，而地虫也往往身在最高的石台上，因此战斗中等杂兵出现后，要结合当时的地形来考虑杂兵的斩杀顺序，一般是以从低到高和从远到近（K1：以地虫为参照）的顺序杀起，这样当杀完最后一个杂兵时应该也能到达与地虫最近并且同高度的石台上，然后马上使用分身斩。

绯花胜了，然而当地虫告诉她自己成为逃忍的真正目的是不想让政府或者中臣得到恶食，因为恶食根本不属于他们任何人而是属于胧一族的信物，并想让绯花拿走恶食而不要交出去时，绯花却不敢相信，可是当她想起自接受这些任务以来种种奇怪的迹象时，心里也开始产生怀疑，正在此时突然黑钢再次出现夺走了地虫身上的恶食碎片并偷袭绯花，然而地虫以身体为盾牌保护住了自己最心爱的徒弟…





STAGE 10 临港道路

11:12PM

新信息显示黑钢偷袭了政府所保管的恶食碎片，至此黑钢已夺得八片碎片，并向着有着最后一片恶食碎片的黄金城进发。带着悲痛的心情的绯花，开始踏上了黄金城的征途。

■**第一区域**：初始地点左侧桥外有忍卷，别忘了拿。从本关开始地形难度大幅度提升，并且所有空中的敌人

全都戴有装甲，因此一定要熟练掌握空中锁定后瞬移、踢、斩的操作。

■**第二区域**：地形没有难度，多制造些杀阵争取练气晶吧。

■**第三区域**：地形难度大，要经常利用敌人当作空中移动的踏板，此外也要多注意桥外侧的宝物。

■**第四区域**：地形难度一般，只不过敌人增多。

STAGE 10 BOSS

绯花VS翡水

曾经是被政府歼灭的水无月忍一族的遗孤翡水由地虫抚养长大，也是地虫最忠实的徒弟兼部下，然而无论翡水再怎么优秀，地虫也只在意绯花一人，这使得翡水嫉妒不已，现在地虫的死更使得翡水归咎于绯花身上而要杀掉绯花为地虫报仇。而绯花从翡水的言语中突然明白了，原来当初地虫抛弃她成了逃忍，是为了不连累她，然而现在明白了，又有什么用……

此战的关键在于杂兵出现后的杀阵发动时机，翡水有一招必杀技是把整个场地注满水，然后以划水的方式发出波浪攻击绯花，而绯花一旦下水就会变得很难行动，落脚点却只有几块石头，而杂兵却只有在此时出现，此时可站在离翡水较远的石台上躲避几次翡水的水浪攻击，当翡水逼近时立刻杀向杂兵开始杀阵，而杀光杂兵时大水应该也退掉了，然后落地立刻使用分身斩，中途可以考虑使用雷阵忍术。

地虫死了，翡水认为自己已经没有了生存的理由，绯花却感到现在的翡水很像当初被地虫抛弃时的她，为了让翡水有生存下去的信念，她留下话给翡水：“要恨的话就恨我吧，然后来杀我。”

STAGE 11 东京港黄金城外周 12:08AM

终于到了黄金城（K1：BGM真令人怀念啊），黑钢已经先一步进入了城内，绯花随后追了上去。

■**第一区域**：难度较大的地方是全是垂直墙壁的地段，并且长满青苔的地方无法攀爬。

■**第二区域**：地形还算简单，但是敌人比较麻烦，小心别被打下悬崖。

■**第三区域**：要点同第一区域。

■**第四区域**：在满是垂直墙壁的基础上再加上瀑布，使得地形难度大幅度提升，考验玩家操作水平的时刻到了。过了这个瀑布群后的场景相信玩过前作的玩家再熟悉不过了，从房顶到柱子再到黄金城大门前几乎同出一辙，只不过大概是因为经过了一年时间，柱子上长满了青苔。大门前仍然是杀敌人以杀阵蓄力，然后以分身斩打开大门。

STAGE 12 东京港黄金城内部 02:36AM

■**第一区域**：没有地形难度，只要专心杀敌破坏封印镜即可。

■**第二区域**：只有在两段细长的空中桥梁上通过有一定难度外，其它都好过。

■**第三区域**：地形极其险峻的一版，在向上前进的过程中要求操作绝对不能有任何失误，就算是快到达顶端也不能大意，一旦有失误那就会前功尽弃。

■**第四区域**：要点同第三区域，只不过同时还要注意寻找并破坏封印镜。

STAGE 12 BOSS

绯花VS恶食碎片之五

此BOSS体积虽然很大，但是攻击方式却很模式化，首先是两排柱子挤压，这种攻击只要事先跑到BOSS两侧就会安全，然后BOSS会打开要害的防护层，趁此机会冲上去砍一刀，然后BOSS发出的火球在快落地时跳起来即可躲避，接下来BOSS召唤出两只手还有一堆杂兵，不用理会杂兵直接攻击手即可，然后BOSS就重复上述的过程。当砍了BOSS要害三刀后才是真正的战斗，当BOSS召唤出杂兵后先不着急杀，等着BOSS要害露出来后对其猛踢，将要害踢成红色，然后再杀杂兵开始杀阵，由于杂兵全都有装甲，所以可以考虑使用八双手里剑。





STAGE 13 东京港黄金城最上部 04:55AM

STAGE 13 BOSS

绯花VS黑钢F

当绯花正要回收最后一片恶食碎片时黑钢突然出现并夺走了这最后一片碎片，得到了全部恶食碎片的黑钢进化成黑钢F并拥有了自己的意识，恶食碎片由于聚集在了一起而自动修复成了完整的妖刀恶食，现在，持有妖刀恶食的黑钢F站在了绯花面前……

战斗分两个阶段

■**第一阶段**：首先当黑钢被紫气包围时绝对不能用刀砍，而是要跳到黑钢背后蹴击其背部，几次后便可破坏掉黑钢的紫气护身并可得到练气晶，此时才能攻击黑钢，而没有了紫气护身的黑钢会多出一招用刀连续攻击的招数，此招收招硬直时间很长，可以近距离引黑钢使出此招然后快速躲避后反击黑钢，一段时间后黑钢再次被紫气护身，反复这个过程即可。

■：当黑钢体力被打掉三分之一时黑钢便会爆发妖刀恶食的真正力量并补充满体力，而这之后就再也无法得到练气晶，因此要尽量在第一阶段挣足练气晶。现在由于与黑钢接近战是比较危险的，所以保险的方法还是先保持距离等待时机，当黑钢放出分身时就是使用杀阵的大好时机，先尽量多砍掉黑钢分身，然后马上对着黑钢使用分身斩。

FINAL STAGE 大结局

黄金城下，两名身穿防化服的人来到击破了黑钢F并成功回收完整妖刀恶食的绯花面前，而此时绯花收到的命令是将妖刀恶食交给这两人，而背后的特种兵也荷枪实弹地盯着绯花，绯花冷眼看着那两个人将恶食放到一个标有中臣财阀标志的箱子里而无动于衷，至此她已经完全明白了地虫成为逃忍的理由。当其他人全都陆续离去而只剩绯花一人时，绯花背后的太刀开始散发出一股赤红的妖气……

所有奖励道具作用一览



手里剑：可使手里剑数量上升8，最多可持有量为32支。



练气晶：增加能量槽内的能量。



卷物：可使用的忍术次数上升1，每关必定有两卷。



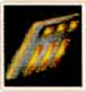
奖励币：过关后增加得分。



中臣制胶囊：恢复体力。



绯币：随着取得数上升，各种隐藏要素出现。



中臣制增强口粮：增加体力上限。



隐藏卡片：增加可鉴赏的CG。

通关评价中各项评分标准

一般战斗能力：总分为以下四项评分总和。
击破数：杀敌率100%则可得满分20000。
连击：根据连击数决定。
杀阵：根据最高杀阵数与杀阵次数决定（K1：简单地说8杀阵比两个4杀阵得分多）。
损伤度评价：零伤害满分20000，并可得额外奖励10000。
对中臣佣兵（巨大式神）战斗：总分为以下两项评分总和。
战斗评价：对BOSS一刀斩解决则可得满分40000，分身斩算作一刀。
杀阵：以杀阵解决BOSS可得10000。
破坏度：将关卡内可破坏的物品全部破坏可得满分30000。
补给物资收夺：总分为以下两项评分总和。
一般物资：关卡内得到的所有显示为+的得分总和，除了奖励币、绯币还有满体力情况下得到的胶囊与满手里剑情况下得到的手里剑加分也都计算在内。
卷物：过关后每留下一个忍卷加5000，满分为三个忍卷15000。
忍务再挑战回数：关卡中每选择一次RETRY则会从总分中扣除2000，满分0。
（总分达到13万以上为S级评价）

隐藏角色特点

秀真：操作方法完全与前作相同，并且因为持有妖刀恶食，所以攻击力高并且可无视敌人装甲，攻击范围也比绯花大，但是仍然要不断杀敌吸魂才能保命。

翡水：基本操作方法与绯花相同，拥有全员最大的攻击范围与最快的移动速度，但是攻击速度较慢。

武藏：基本操作与秀真相同，但没有蓄力斩，攻击力很低，可将敌人踢倒，拥有无限手里剑，并且手里剑可破坏敌人装甲。

全部隐藏角色与隐藏服装出现条件

角色	条件
秀真	附带前作日版穿版记录并以Normal难度穿版剧情模式。
绯花２	剧情模式Normal难度穿版。
绯花３	剧情模式Hard难度穿版。
翡水1	剧情模式Easy难度穿版。
翡水２	绯币全部88枚收集。
乔·武藏	剧情、选关、生存、竞速、任务模式下不限难度通过任意88个关卡（K1：通关评价画面下方出现11个忍字）。





关于绯币的收集

本作中的绯币作用是根据取得数量的多少而决定生存、竞速、任务这三个模式的关卡数量，全部取得还可得到角色隐藏服装。与前作胧币不同的是本作中绯币的数量是根据难度不同而分开计算的，Easy难度有29枚，Normal难度有31枚，Hard难度有28枚。已经取得的绯币在以后再次经历此关卡时会变成以普通奖励币的形式出现表示已经取得。

绯币收集数	被激活关卡
3	misssion 01
7	time attack 01
10	survival 01
14	mission 02
17	timeattack 02
21	survival 02
24	misssion 03
28	time attack 03
31	survival 03
35	mission 04
38	time attack 04
42	survival 04

绯币收集数	被激活关卡
45	misssion 05
49	time attack 05
52	survival 05
56	misssion 06
60	time attack 06
64	survival 06
68	misssion 07
72	time attack 07
76	survival 07
80	mission 08
84	time attack 08
88	survival 08

关于隐藏卡片的收集

本作中另外一个要收集的要素，当玩家在关卡中到达特定地点时就会在另一处特定地点出现隐藏卡片，收集后便可在GALLERY模式下欣赏，隐藏卡片全部共26张，Normal难度与Hard难度下的每个关卡各有一张。

全部绯币与隐藏卡片的收集方法

STAGE　01

——绯币

Easy：

1、消灭前两个固定炮台后出现第三个固定炮台时，中间偏右高处会快速飞过。

2、第三组导弹攻击时全部弹返后出现的宝箱里。

Normal、Hard相同。

——卡片

Normal：将全部导弹弹返后去左侧机翼处飞机中间就会出现宝箱，内有01号卡片。

Hard：同normal方法，可得09号卡片。

STAGE　02

——绯币

Easy

1、第一区域红色集装箱后面。

2、第二区域初始地点附近下方。

3、第三区域初始去右边大楼最高建筑物的顶端。

Normal

1、第三区域初始去右边大楼侧。

2、第四区域最后一幢大楼顶端（有



五个换气扇）的侧面。

Hard

1、第二区域与初始地点对角的平台下方。

2、第四区域初始大楼的侧面。

——卡片

Normal：第三区域初始去右边大楼，可找到12号卡片。

Hard：第四区域最后一幢大楼顶端站在某个换气扇上就会出现15号卡片。

STAGE　03

——绯币

Easy

1、第二区域结束前上方的瓦砾墙打破，在里面。

2、第四区域第一封印过后的柱子后面，也就是第五个柱子后面。

3、第四区域列车塌方地点的列车边。

Normal

1、第三区域初始地点后上方。

2、第三区域粘稠液体路线上方，或者此区域接近终点前的铁丝网下方。

3、第三区域在30杀阵房间后不远的上坡路空中正中。

Hard

1、第一区域初始地点左侧的场地内。

2、第四区域列车塌方地点列车下方。

——卡片

Normal：第四区域列车塌方的地方，列车下方附近可找到17号卡片。

Hard：第一区域第一封印过后，沿右侧凹进的墙壁向上跳，左侧空地上会出现22号卡片。

STAGE 04

——绯币

Easy

1、第一区域第一个大坑过后顺着左边的墙一直向上移动，从另一端下去即可看到。

2、第三区域通过最后一个结界后一幢写着"新宿不动产"大楼上面。



3、第四区域月牙坑旁的小巷里。

Normal

1、第一区域经过三个结界后的丁字路口上空。

2、第二区域在有30杀阵的广场上空。

3、第四区域最后一个结界上方广场的铁架上。

Hard

1、第二区域30杀阵广场月牙坑上方。

2、第三区域初始地点右转，前方第二个坑上方左侧楼内。

3、第四区域最后一个结界上方空中。

——卡片

Normal：第一区域第一个大坑上方大广告牌和旁边建筑物之间的空隙穿过就会出现07号卡片。

Hard：第二区域完成30杀阵后沿着前进方向左边的大楼凸出部分走就会出现16号卡片。

STAGE 05

——绯币

Easy

1、距离初始地点最远的红色集装箱侧面。

2、敌全灭后出现的宝箱内。

Normal

1、初始地点前进到头左转，在一堆木箱后面。

2、敌全灭后出现的宝箱内。

Hard

1、固定吊车下方灰色集装箱侧面。

2、敌全灭后出现的宝箱内。

——卡片

Normal：在距离初始地点最远的灰色集装箱最高处走动就会在附近红色集装箱上出现18号卡片。

Hard：到移动吊车最上端等待自动移动到特定地点后出现02号卡片。

STAGE 06

——绯币

Easy

1、第四台细长卡车侧面。

2、第五台细长卡车侧面。

Normal、Hard相同。

——卡片

Normal：BOSS战场地站在正前方的集装箱上便会在场地正中上方出现23号卡片。

Hard：BOSS战场地到没有翻倒的大货车与右面墙壁之间的空隙中便会在初始地点附近出现08号卡片。

STAGE 07

——绯币

Easy

1、第一区域初始地点先向左走到尽头，然后向右走第二个房间内。

2、第三区域第二处有电梯的场景，下方结界对面。

3、第四区域初始地点左前方空地上。

Normal

1、第一区域初始地点先向左走，然后在第一个岔路向右走第一个房间内。

2、第四区域一开始进门不远能看到。

3、第四区域向下走时，在一面封印镜旁边。

Hard

1、第四区域向下走第一条水平细长平台的下方。

2、第四区域最下面两个平台间上空。

——卡片

Normal：第三区域去初始地点正前方的铁栏门处就会出现19号卡片。

Hard：第四区域从第一个绯币位置垂直下落，落地后附近空中有21号卡片。

STAGE 08

——绯币

Easy

1、第一区域尽头处门的上方。

2、第三区域接近电梯的房间内。

Normal

1、第二区域第一条上升通道右侧铁栏门前。

2、第四区域登上电梯口后向右走，第一个岔路左转，前进途中。

Hard

1、第二区域第一条上升通道顶端上空。

2、第四区域电梯入口上方。

——卡片

Normal：第三区域接近电梯的房间内有10号卡片。

Hard：第二区域到达第二条上升通道入口对面的铁栏门前就会在入口处出现05号卡片。

STAGE 09

——绯币

Easy

1、第二次潜艇导弹攻击后画面中间偏右飞过。

2、第三次潜艇导弹攻击后再完成两组杀阵，最前面船上出现的宝箱内。

Normal

1、第二次潜艇导弹攻击后画面中间偏左飞过。

2、同Easy难度。

Hard同Normal难度。

——卡片

Normal：BOSS战场地初始位置右边的石柱升高时，站上去就会出现24号卡片。

Hard：BOSS战场地初始位置向右，也就是可看到黄金城的海边，向外跳再跳回来可出现06号卡片。

STAGE 10

——绯币

Easy

1、第一区域初始地点附近。

2、第四区域初始地点前进不远的断桥下方。

Normal

1、第一区域地板下层。

2、第三区域初始地点前方墙壁背面。

3、第四区域有30杀阵地段的断裂处上方。

Hard

1、第二区域初始地点上方。

2、第三区域有第二面封印镜的平台下面。

3、第四区域黄色大客车附近。

——卡片

Normal：第一区域一辆白色车附近的桥外小道上走过即会出现04号卡片。

Hard：第三区域初始地点正面墙壁左边的铁丝网上攀爬可出现25号卡片。

STAGE 11

——绯币

Easy

1、第三区域经过大瀑布后一个凹型地内。

2、第四区域通过瀑布群后的大门后，在门上方。

Normal

1、第一区域有手里剑道具附近下方。

2、第三区域三个绿色活动平台上空。

3、第四区域快接近最后大门前，右边石柱的侧面上方。

Hard

1、第一区域初始地点不远就能看到。

2、第二区域出口前的瀑布上有一洞口，里面下方附近。

3、第三区域第二处T字地型的左边上空。

4、第四区域过了瀑布群后的门正前方的房顶右侧下面。

——卡片

Normal：第三区域靠近大瀑布的绿色活动平台上可出现03号卡片。

Hard：第四区域快接近最后大门前，在有胶囊的平台右边柱子下方可出现26号卡片。

STAGE 12

——绯币

Easy

1、第一区域第一个十字路口向右走的场景内。

2、第二区域通过第一道细长的桥梁后可发现。

3、第三区域向上前进到需要攀墙的地点附近。

Normal

1、第一区域第三个十字路口一堆石蛋的上方。

2、第三区域第二层平台的空隙间。

3、第三区域最上部平台上。

4、第四区域最上部左边的摆动细长平台上。

Hard

1、第三区域最上部出口的左端附近。

2、第四区域最上部右边的摆动细长平台上。

——卡片

Normal：第三区域有两处需要攀墙的地点，到达右边墙壁的白线附近可在地形中央附近出现20号卡片。

Hard：第四区域当跳上第二层平台后从T字地形的左端往初始地点看可看到11号卡片。

STAGE 13

——卡片

Normal：贴墙壁作二段跳可在场地边缘出现14号卡片。

Hard：从墙壁右端与第一根柱子之间的空隙跳出去再跳回来可在场地中央出现13号卡片。

■/文Celestin·K1





幽游白书

流程攻略

说起幽游白书（以下简称“幽白”），那可是曾经影响了一代人的高人气漫画！因此，在当时的很多主流机种上都能觅到由幽白改编的游戏作品。如今，幽白也在GBA上正式亮相了。此款游戏的画面其实并不绚丽，更谈不上华丽。然而，容易上手的简单操作，忠实于原著的情节，使游戏也具有一定的吸引力。大家可以把注意力集中在游戏中那些熟悉的场景和情节中去，以此来回顾或者重新熟悉一下幽白里形形色色的人物和曲折离奇的故事。如果你是个幽白爱好者，可别错过此款游戏哦！

GBA	厂商：ATARI		发售日：2003.12.31
	类型：ACT	价格：4800日元	其他：通讯数据线

◆系统操作

A键	攻击，拉动开关
B键、R键	配合按键可使用必杀技
L键	多人队伍时换人
Select键	查看人物状态

Start键暂停游戏调出系统菜单，菜单如下：	
CONTINUE	继续游戏
OBJECTIVES	目前要完成的任务
SAVE STATS	记录状态，不过会退出游戏，谨慎使用
QUIT GAME	退出游戏

想必大家对幽白系列应该说是熟悉得不能再熟悉了，所以笔者只在其中少量的介绍一些重要情节，攻略主要还是以任务的完成为主。

◆游戏提示

1. 整个游戏是由许多彼此关联的任务连接而成的。其中可以记录，但并不支持随时存取，不过状态和经验将会一直保存着。

2. 游戏中设置了升级系统，当打倒敌人后，就能取得相应的经验值。每升一级后人物的能力将有所上升，也能修得某些特技。

3. 以下几个图标将一直出现在游戏里：

A……我方HP槽
B……我方经验值槽
C……我方灵力槽
D……我方人物头像及级别
E……敌方HP槽
F……任务方向标



特别指出的是“任务方向标”，它的作用不可小视。因为箭头指向的方向就是任务的目的地，因此大家在完成任务时基本上都要参照箭头的指示方向行走，这样才可以顺利完成任务。

4. 状态介绍：（如图）

LIFE：生命值，与HP相关
SPIRIT：灵力值，与灵力和特技攻击力相关。
STRENGTH：体力，与攻击力和抗击打力相关。

第一章 幽游

故事介绍的是一个14岁不良少年浦饭幽助的传奇经历。一次车祸使他无意间成为了灵界的侦探，担负起了防止魔界妖魔鬼怪侵入人界的使命。



任务——1

【目的】：找到并打倒桑原

提示：一开始的任务总是那么的简单。只要根据箭头的方向走就可以找到桑原一伙。

任务——2：

【目的】：找到小男孩

提示：小男孩就在箭头所指的右上方的十字路口处。碰到他后发生剧情，幽助为救他出车祸，灵魂游离到灵界。

任务——3

【目的】：打败灵界兽

提示：玩家可以先在周围四个方向补充体力，然后再和灵界兽单挑。打败灵界兽后牡丹和小阎王出现，幽助成为灵界侦探，并得到小阎王给的灵界蛋。

第二章 复活

幽助成为了灵界侦探，小阎王也给了他再次复活的机会，不过这是有时间限制的。在时间到达前，必须让幽助的女朋友雪村萤子去唤醒幽助已死去的躯体，这样才能让幽助复活。而同时，因为桑原拥有强大的灵力，所以幽助借用他的身体去找寻萤子，希望她能让自己复活。

任务——4

【目的】：在十分钟内找到雪村萤子

提示：别和路上的小流氓纠缠太多时间，不然会来不及！根据箭头指示先后来到学校、咖啡馆，最后在一片空地上找到萤子。和她说明情况后，任务结束。

任务——5

【目的】：收集至少50%的作业，通过考试。



提示：为了通过物理考试，桑原必须去找回自己落在路上的回家作业。一开始，在学校围墙的右上角有经验值道具。这个任务要过关并不难，但要收集到所有100%的作业就有一定的难度。主要问题是单纯按照箭头指示的方向走，很花时候，最多只能拿到85%。如果你是个完美主义者，不妨多试几次，熟悉作业分布后，就能拿到100%了。

任务——6

【目的】：火速赶往幽助的家

提示：幽助的家周围突然起火，萤子立刻赶过去一看究竟。途中，回避小流氓的阻截，萤子就可以到幽助家了。

任务——7

【目的】：穿过火光冲天的房间，让幽助复活。

提示：按下上方墙壁的开关，就可以扑灭堵住路口的火焰。在途中有加血道具，可以好好利用。其他没什么大问题。通过许多房间后，萤子终于发现了幽助的遗体，但这时周围已经是一片火海。眼看萤子马上就要被火魔吞噬，情急之下幽助舍弃自己复活的重要道具灵界蛋，救了萤子一命，而自己则失去了复活的机会。不过幸好小阎王被幽助舍己救爱人的无私无畏之心所感动，破例让幽助复活了。

第三章 犯人

复活后的幽助就要履行自己灵界侦探的使命了，他所面对的都是灵界通缉的犯人。这些犯人



中有的是喜欢吸食活人灵魂的妖怪，有的是盗取灵界至宝的贼，还有甚者是连小阎王都畏惧三分的魔界人物。因此，幽助往后的任务将会越来越艰巨。

任务——8

【目的】：来到咖啡馆

提示：虽然目的只是来到咖啡馆，但并非如此简单。幽助到了咖啡馆后就会碰到桑原和一个戴眼镜的怪人。打倒三批敌人后，桑原亲自结果眼镜男。原来这个戴眼镜的男子正是灵界通缉的一个要犯。小阎王觉得幽助这次任务完成得不错，为了让他能更好地执行任务，教会了幽助使用灵丸的方法。以后按B就可以放灵丸了。

任务——9

【目的】：找到被盗的三件宝物，打败偷盗者。

提示：只要按照箭头所指的方向，三件宝物找起来一点也不麻烦，找齐宝物后就要去结果那个盗宝贼了。这个贼刚开始是人形的，给他两拳后就会露出青面獠牙的样子来了。这时，玩家可以和它绕圈子，用灵丸远距离ko它，一滴血都可不费，完全是个白痴级的BOSS。

任务——10

【目的】：去医院见藏马

提示：幽白中是最有人气之一的美少年角色妖狐藏马登场了。他为了救自己的人类母亲不惜用自己的生命交换，幽助被感动决意替他受此一劫。而最后两个人均平安无事，藏马非常感激幽助，说今后一定要报答他。

任务——11

【目的】：找到飞影，从他手中夺回影子之剑。

提示：先后两次碰到飞影后打败两批敌人。然后在蓝色的仓库中找到飞影，和他对决。飞影会站在左、右、中三个方向的木箱朝玩家发射红色光球，被这个光球击中就会被束缚住，飞影就会乘机过来狂砍玩家。所以只能一边回避他的光球，一边朝他发射灵丸，万一不幸被光球困住，马上连续按A挣脱掉。其他也就没什么了。击败飞影后情节转换……

第四章 修炼

幽助非常出色地完成了小阎王布置的一个个任务后，接下来就要好好地拜个名师学习更高的技艺，为将来对付更厉害的妖怪和犯人做准备。牡丹推荐幽助快去参加人界最强的灵能力者—幻海的嫡传弟子选拔赛。一方面如果能成为幻海的嫡传弟子，那幽助的灵能力将有质的飞跃；另一方面，据可靠消息在参加选拔赛的人中隐藏着魔界的妖怪，要是让这个妖怪成为幻海的弟子，那后果不堪设想。故牡丹和幽助赶往了幻海的庄园，开始了又一次的任务。

任务——12

【目的】：和幻海对话

提示：幽助来到选拔现场一看，加他一共有五个人参加了比赛，其中还包括自己的好友桑原。那么，在其他几个人中一定有一个就是妖怪幻化的，走到上方和幻海对话后，开始选拔了。

任务——13

【目的】：玩游戏把积分至少累积到750点

提示：玩家一共可以玩三个小游戏，每个小游戏的最高得分点是400点。三个游戏的玩法其实很简单。左下方的按键听音乐游戏有点像DDR之类的，只要屏幕上所显示出的按键一到绿色线下方，玩家就要按下这个键奏出动听的音乐，按错或漏按一个是要被扣分的。左上方的拳击游戏就有点BT了，玩家要快速地连击A键，让能量槽能达到箭头指示的水平，能量槽越往右，按键的速度必须越快，当箭头由红色转为绿色就能按上键出拳了，开始几个难度还可以，最后一关想必会让大家体会到为什么称其BT的原因了。第三个游戏就是右上方的猜拳了，当上方的其中一个方格点亮后，大家就要相应地按B、A、R三个键对付。比如上方亮的是“拳”，玩家就要按对应“布”的A键，如此就行了，主要锻炼玩家的反应力。累积到750点后，就可以进上方的门，参加第二关的选拔了。

任务——14

【目的】：穿越幻海指定的森林

提示：此森林的特点是敌人很厉害，而且速度也快，玩家可要小心回避，因为是有时间限制的，所以能不打他们就不要开杀戒了。还须特别注意的，因为在左右两边都有路，所以玩家务必要交叉着走，比如第一次走左边了，那么第二次就走右边，第三次就再走左边，如此就可以通过森林，不然就会迷路。到了森林深处，遇到妖怪BOSS。此BOSS的攻击不难回避，主要是打法，有两种可供选择。一种是反应式打法，当发现BOSS从东南西北的哪一边过来时，马上向它发射灵丸。此法能很快的over该boss，但难度大，玩家自觉反应很快的话，不妨尝试一下。还有就是保险打法，当BOSS飞过来后马上避开，然后再朝它背后发射灵丸。此法很大众，也很安全，但是时间花费长，似乎也少点挑战性^^。获胜后，进入下个选拔关。

任务——15

【目的】：打败所有的挑战选手

提示：原著中的挑战赛开始了。第一个BOSS难度不大，因为在黑暗中能见度很低，所以当他一过来攻击玩家时，马上对他拳打脚踢，不要让他有逃走的空隙。第二个BOSS也很简单，只要回避他扔出来的飞镖后，这些飞镖就会自己弹回去攻击BOSS。第三个BOSS虽比前两个来说难度有所增大，但也不是很费力气，玩家只要别近距离攻击他，在远处朝他发射灵丸就可以了。击败第三个BOSS后，他变身成妖怪。此妖怪灵丸对它不是很有作用，所以先接近它，然后回避它发出的灵丸和火弹，开它三拳，看它又要发出灵丸或火弹时，马上回避到另一边，再开它三拳，等它再想发射东西时，继续回避到另一边，开它三拳，如此往复，掌握得好的话可以完胜。如果玩家HP低于三分之一时，还是先去周围补血点补充HP，再和他周旋就可以了。此处还有个BUG，就是有时把BOSS的HP打光了它却继续还能攻击，这时大家朝它发射灵丸，不然BOSS可以活活把你打死的哦！超度妖怪后，浦饭成为幻海的嫡传弟子，开始接受幻海的试练。



任务——16

【目的】：玩小游戏累积至少1000点的积分

提示：同样的三个小游戏，只不过这次要玩到1000分哦！大家加油吧！得到积分后直接进上方的门。

任务——17

【目的】：打倒幻海

提示：幻海奶奶的移动速度快，近身攻击似乎不太现实。玩家只有和她老人家来一场灵丸火拼才是取胜之道啊。获胜后，幻海教会浦饭终极特技“灵光弹”。

任务——18

【目的】：完成桑原的修炼

提示：浦饭成为了幻海的弟子，作为他最好朋友也是最好对手的桑原也不甘示弱，自己一个人在森林里勤学苦练。击碎木头人后桑原觉醒特技“灵光剑”。

任务——19

【目的】：走出森林

提示：完成自我修炼后的桑原要一个人通往猛兽居住的森林。一开始先拉下左上方石头里嵌着的开关，然后就能通过桥了，再沿路走出森林即可，途中注意被别猛兽们包围，特别是眼镜蛇。

第五章 友情

幽助完成师傅幻海的修炼后，马上接到了小阎王委派的另一个任务，就是前去魔城打败妄图用卑劣手段控制人类的妖魔组织—四圣兽。于是，幽助在牡丹的借助下只身来到魔界，开始了阻止四圣兽的任务。

任务——20

【目的】：找到通往魔城的入口

提示：路上的冤魂让人头疼，一不小心就会被围困。所以大家不留意被他们困住后，立刻连按A挣脱。在途中，幽助一人遇到了大批的小鬼，此时藏马、飞影和桑原出现，帮助幽助消灭了面前的敌人。随后三人加入队伍，四人一起进入上方魔城入口讨伐四圣兽去了。

任务——21

【目的】：飞影找到机关的开关，救出同伴

提示：这也是原著的一个情节。一进去，众人就被一个机关困住了。鉴于四人中飞影行动最快，所以让他先逃出去拉下机关的开关救出其他三人。这次又是有时间限制的，玩家只要根据方向标的指示往右走，再上楼梯就会发现开关了。同伴得救后往左走过版。



任务——22

【目的】：抓到20只寄生魔虫

提示：幽助四人在魔城执行任务的同时，小阎王派牡丹在人界扫清寄生魔虫，以免遗祸人界，这个任务挺简单的，只要到处走走看到敌人就ko他们，然后再按B抓住魔虫就行了。任务完成后再转回魔城的幽助四人。

任务——23

【目的】：打倒第一个圣兽

提示：此处开始，很长一段时间内就没有方向标了，大家要自己寻路。走一会儿会过一座拱桥，然后先进左上方楼梯边上的门，穿过房间里的一道道红色激光，出房间看到一个开关，拉下开关后再出门往右，过上方的一座桥，进入右边的一扇门内遇到第一个圣兽“玄武”。忠实原著，玄武由藏马对付。打玄武应该碰不到什么困难，只要躲避他的攻击，近身用拳狠K，就能把它大卸八块了。胜利后走进上方的门。

任务——24

【目的】：用桑原的蛮力推动石块填满坑过去

提示：桑原那富有野性的暴走一族之力终于派上用场了，这推动石块的活还非他莫属。起先会遇到一群怨鬼的伏击，用幽助的灵光弹很有效，再走到里面就会看到一块石头，让桑原把石头推到左下方两次，填满两道坑，就能过桥。过桥后，再用同样的方法填满台阶前的两道坑，进入台阶。

任务——25

【目的】：击败白虎

提示：桑原的对手就是和他一样有蛮力的四圣兽之一——白虎。不过，这里好像没原著中描写得那样，白虎和桑原进行了一场激战。游戏中只是让玩家控制桑原跳到白虎跟前就会自动攻击，不过这里要让玩家动动脑子，怎么才能跳到它跟前呢？其实很简单，绕个圈子就可以了。胜利后，进入上方的门。

任务——26

【目的】：拉下开关，打开门

提示：此地很简单。只要沿路走到左上方，就会看见一个开关，拉下后右边的第一道便打开了。然后进房间，拉下上方的开关后出房间，右边第二道门又会打开。再进入房间拉下开关，第三道又会打开，如此一来，就能打开五道门，进入第五道门后遇到BOSS

任务——27

【目的】：KO青龙

提示：如果笔者没记错的话，原著中青龙是被飞影一闪后身首异处的。游戏中的青龙也很低级，只要玩家贴着他打，很快就能结果他了。获



胜后进门。

任务——28

【目的】：消灭所有的僵尸

提示：此处很简单，消灭版面中所有的绿色僵尸就可以了。需要注意的是，在左右门两边有好几批的僵尸，必须一批批全部干掉它们，听到一声开门的声音就算OK了。然后进入中间的门。

任务——29

【目的】：上台阶，到达朱雀的宫殿。

提示：没什么多说的地方，一直上台阶就可以了。

任务——30

【目的】：击败罪魁祸首，最后的圣兽“朱雀”

提示：最后的朱雀当然就由幽助应战了。一开始用灵丸和它对射，HP不行就到左右两边补，灵力没有就回避他的攻击到处走，等灵力回复为止。打倒一次后，朱雀分身成七个，先用灵光弹扫射七个朱雀，最后六个假像就会在几次攻击后消失，留下的就是真身，再用灵丸对付它就能取胜。消灭所有四圣兽后，魔城覆灭，幽助一行人回到人界。

终章 交易

四圣兽被幽助他们四个消灭了，但新的任务又随之而来。这次是关于妖怪交易的地下组织，他们利用魔界抓来的妖怪进行交易，违反了灵界的制度，也扰乱了人界的秩序，所以小阎王委派幽助四人一起去端了这个地下窝点。

任务——31

【目的】：击败挡住的妖兽们，进入地下交易所内部。

提示：因为是最后一章，所以敌人的实力有了很大的增强。路上的妖兽攻击力高，攻击速度快，大家要小心应付，别被包围了。遇到的第一个BOSS是个蜘蛛怪，凭玩家现在的实力要搞定他应该是不费吹灰之力的。打败他后，马上遇到第二个BOSS，很容易就可以结果他，然后穿过一条小道碰到第三个BOSS，他的攻击范围广，攻击距离长，所以玩家要尽量和他周旋，乘机攻击他。打败第三个BOSS后就会碰到一个地雷埋伏的地方，绕过地雷小心地向左前进遇到第四个BOSS。这个绿色怪胎比前几个foolish多了，开开拳就能让他倒下。然后继续前进，通过几条红色激光的道路，来到交易所前。先进右边的门，用灵丸射死里面的BOSS后，外部左边的门就会打开，这样就能进入交易所内部了。

任务——32

【目的】：消灭所有BOSS

提示：首先在交易所内部遇到的就是原著中的人妖BOSS，用灵丸可以很轻松地结果她，记住靠近她没有好处的。随后遇到一个会隐身的BOSS，笔者建议玩家用队伍中击打力最高的角色对付他。只要不停地朝四面八方挥拳头，总有一次能打到他，然后就连续攻击，很快就能让他永远隐身了。再往里走，就能遇到第三个BOSS，它好像很眼熟，和任务9里的BOSS很相似，就连白痴程度也一样，只要用灵丸不停地攻击，就能让他还没靠近玩家就应声倒地。进入上方的门后没多久，就能遇到超强BOSS，户愚吕（弟）。和前几次的BOSS不同，他拥有强大的攻击力和飞一般的攻击速度，而且只能先由幽助，再由桑原和他单独决斗。先谈幽助的打法，个人觉得靠近他是不明智的，会被他的连续攻击在短时间内扣去30%左右的HP，所以还是要用价廉物美的灵丸在远距离攻击他。需要注意的是，一定要和他兜圈子，绝对不能让他靠近，这样不仅能发射灵丸，也能减少被他连击的危险。打他的时间比较长，玩家要有点耐心。再说桑原，桑原的灵剑可以连砍他二至三刀，但是砍完后很有可能会被他攻击，所以玩家要注意的是当HP少时马上到下方补充，当灵力少时马上到上方补充，同时要尽力和他搞迂回战术，别让他靠你太近。

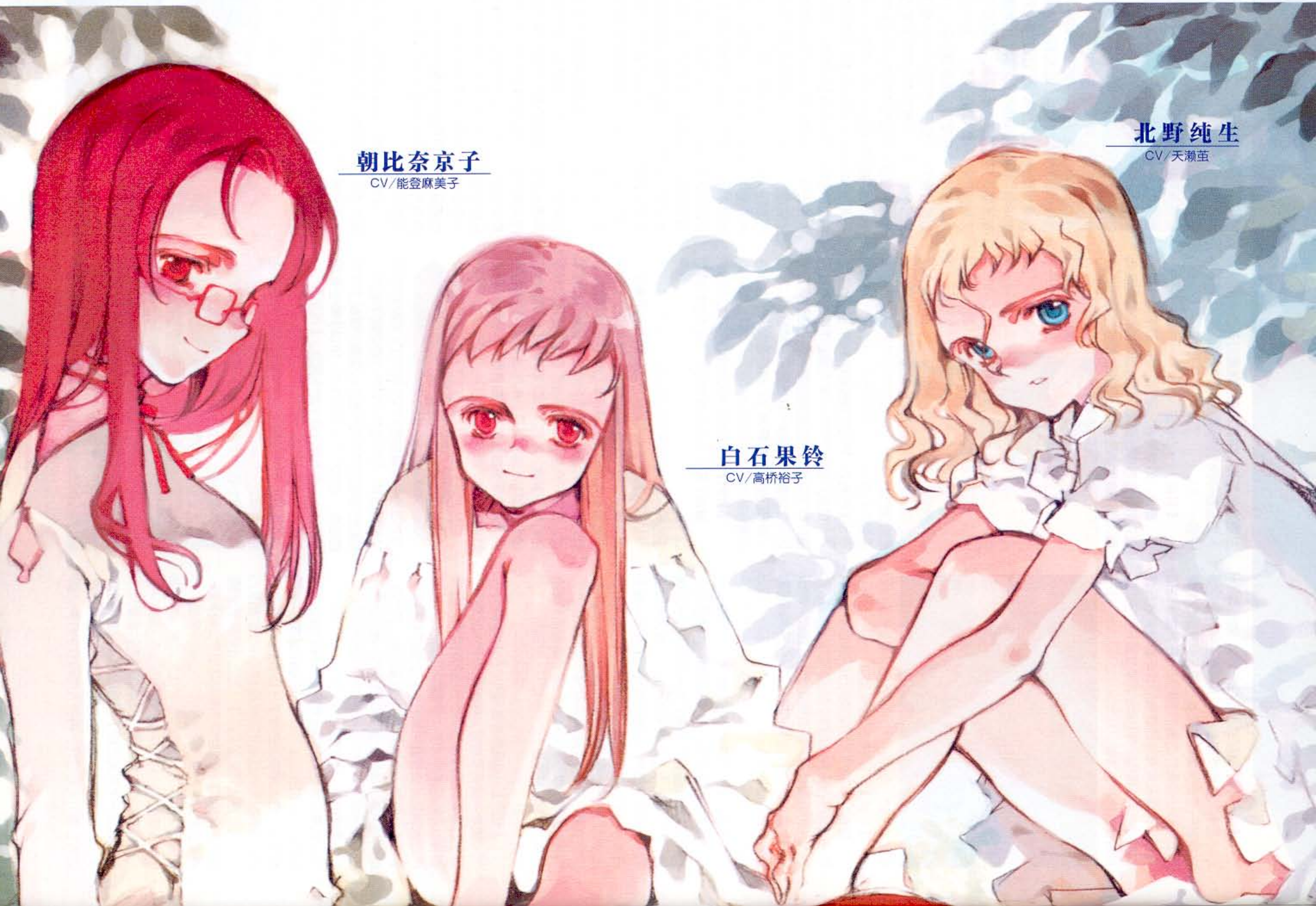
在一番激战后，幽助和桑原协力把户愚吕(弟)打败了。但战斗却并没有结束，地下组织的胖头目请来了曾经被幽助他们打败的两个旧敌继续给四人添麻烦。就算这次是两个BOSS，毕竟也都是手下败将，所以没什么可怕的。玩家可以让四人轮换使用特技结果他们两个，这样对BOSS也比较“尊重”。看来最后的希望都破灭了，胖头目索性亲自上阵。可惜他虽有相扑的身材，但没相扑的力气，三四拳下来就阿门了。至此，最后的任务也完成了。

和煦的春风，明媚的阳光，这些都是默默保护着人界的灵界侦探们的功劳。幽助和他的同伴们将不会忘记那几个一起作战的激动时刻，而我们也不会忘记90年代后期的人气漫画《幽游白书》。

■文/GBA BASE MMCU



好想对你说，“最最喜欢你”——





北へ。
Diamond Dust
茜木温子
CV/石原绘理子
原田明理
CV/渡边明乃
PlayStation.2
"Play Station2" 专用游戏
旅行恋爱模拟
NOW ON SALE
价格6800日元
初回生产特典
游戏插画贴纸

玉米的硬件乱弹2


(图1)


(图2)

1 XBOX方面的消息

XBMP网站关闭

相信所有喜欢把XB改来改去的朋友对于XBMP都有不浅的感情，XBMP的网站我也是经常光顾的，这个网站记述着XBMP从开发初期到现在的风光无限，记述着关于XBMP的所有的技术文档和多种语言的使用说明……。

为此，玉米只能惋惜一下先了，不过好在XBMP并没有因为网站的消亡而挂掉，否则感到惋惜的就不只这么点人了，好在XBMP网站死掉了，XBMP还活着，如果XBMP也死了呢？……那还有XBMC，如果XBMC也死了呢？我们依靠什么呢？

想到这点，玉米才想到自己原来是活在这个金字塔的最底层里的无数人中的一员。只是修改了一下config.xml，就只去管怎么去播放RM，怎么去播放MPEG4，如何加上字幕……等等一些事情了，如果版本对自己的要求不符合的话，就跑去BBS一顿的牢骚了事。

有时候想想XBMP这个软件，我一没开发，二没捐钱，三没编译的，就连把XBMP改成中文然后改个logo然后服务于大众的事情都没做过……，所以感觉一直没什么发言权，也只好用我的最老套的“感谢作者”之类的话来表达对这个软件的敬意了。

走好，XBMP&XBMC……

2 PS2方面的消息

WE7日版补丁lee2.2版

记得玉米在N久之前的一篇XBOX DIY的后记里写着，期待WE7，随着碧咸的加入，皇马在WE7里肯定强劲。不过万万没有想到……KONAMI根本没理那回事儿，导致后来的切尔西、皇马这类人员变化比较大的球队在游戏里根本没有体现出来。

这个时候，在WE6时代以力求真实且完美的一个补丁“WEDOIT”一炮成名，自从出了WE7以后，WEDOIT一度成为了广大WE爱好者期待的惟一对象，玉米曾经也想过，要想玩真实的WE7，非WEDOIT补丁不打……

于是这一等就是好几个月，玉米曾经还有段时间一天至少去那个站上好几次，以期待爆炸性的消息自己会尽可能的早些知晓，然后以第一时间把补丁down下后和朋友们炫耀，这种热情没过几天就消失殆尽了。

就在这等待的过程中，我在国外的一些站点里发现，原来大家早就兴起了自行修改WE的热潮，修改工具、球衣贴图、入场音乐等等一应俱全，所以玉米最终决定……自己动手丰衣足食。就在玉米打算动手修改WE的同时，好友紫雪此时也萌生此意“不能再等别人放补丁了，自己动手吧，再不动手WE8都出了……”，就在这种条件下，和那段时间里，出现了不少优秀的WE补丁，大家的愿望只有一个——真实。

至此之后，紫雪在每次聚会的时候出现时总是拿着他自己做过修改的WE发给我们……并且在游戏的logo的数字“7”中加入了自己的名字，大家对他的这种做法做出了超强烈的鄙视，但是对每次版本的进步确是有目共睹的。不过，后来他好像想出了一个更好的方法对WE7进行修改：把所有有特点的补丁打在一起，最后进行整合。

在接下来的时间里，他对Y2KSA 2.0/2.01、XESC 1.0、WE7 Reloaded weleaders 1.0这三个补丁进行了整合，并对补丁里的bug进行了修正，最终实现了以下功能：

- 俱乐部采用全真实球衣(带真实广告LOGO)，全真实俱乐部队徽
- 国家队球衣90%做了真实修改，部分加入了足协的LOGO
- 使用全新广告牌，球场做了部分修改
- 保留飞火流星用球，将98世界杯用球改为欧洲冠军杯用球
- 更新转会名单，能力值未做修改
- 修正了“WE7 Reloaded weleaders”补丁中芬兰、罗马尼亚、南非、中国(主)、拉齐奥、本菲卡等球衣，另外更换了原补丁中Parma、FulLham、PSG、Hamburg、Porto、Deportivo、Ranger几个俱乐部的问题球衣(部分采用了XESC的贴图)
- 全英文界面，球员能力数值中文

（图1）（图2）


(图5)

经过了这一次的改进，玉米感觉这个版本确实比原来的版本有了实质性的进化（废话，都是加的别人最好的补丁），于是在打补丁之前放到了完全实况的论坛里让大家下载，然后让大家一起来发现问题……，补丁放出后果然是问题一大堆，最显著的就是皇马球衣出现红边的问题，还有国米球衣的贴图问题……；但是出人意料的是，这个版本竟然受到了大家的广泛关注。


(图6)

在大家的关注和期待下，紫雪日以继夜地加班制作了第二版，也就是lee2.1版；2.1版是紫雪经过把大家提出的意见总结后的一个修正版，修正了国米（主、客）、帕尔玛（主、客）、皇马（主）、拜仁（主、客）、米兰（主、客）、尤文（主、客）、拉科（主、客）、中国（主、客）等队的球衣，并且修正了部分球场、主场拉拉队助威声等……，其它的改变倒是没什么，不过就单一样“力求真实的球衣”也不是一件小工程，这可全都是体力活啊，在这里紫雪可是受苦啦：)


(图3)

（图3）（图4）

又过了一段时间，2.2版放出，其实这个版增加的功能就比较少了：


(图4)

- 加入北京国安队（包含真实球衣、名单、阵型等）替换了原有的WE联队，在M.L可直接选取
- 修正了部分球衣（加入了近期欧锦赛的几个新球衣等），阿森那、巴萨等球衣也做了修正。
- 阵型做了更新，另将KAKA加入了巴西国家队（米兰也有）
- 修正了国旗，将国家队的队徽改回了国旗，CLUB仍保留

（图5）（图6）

这个2.2补丁纯粹就是作者的兴趣而做了……不过北京的球迷应该会很高兴吧。

在这里还是要感谢为了WE真实化的所有的人们……

(图7)

(图7)1、这就是所需的全部工具了，自己找哦！

(图8)

(图8)首先把第三方的硬盘同PS2的网卡连接好

(图9)

(图9)把硬盘接到PS2后用PS2OWNZ格式化硬盘工具格式化硬盘

PS2免改机玩国产盘更方便

不少朋友在上期的硬件乱弹中来信表示关注PS2不改机玩D盘的方法，在这里还有一种，那就是Swap Magic，什么是Swap Magic呢？

Swap Magic是一种无需打开PS2，在机器里面焊接直读芯片的直读技术/直读系统/直读……总之随便你怎么形容它都好，它就是这么新这么博大的一项直读技术/直读系统/……



众所周知，以前的各种直读芯片，无论制作得多完美，都有一点相同之处——要拆开PS2，把一块芯片焊接到PS2内部。

(图swapmagic3)

但是弊端也明显：

1、没有sony的保修了（这个实现起来倒也不容易，不过现在好了，可能本书出版的时候大陆版的PS2就已经能买到了）

2、工程的质量直接取决于操作人员的技术，没有一个保证

而现在已经发展到最新的V3.0的Swap Magic则完全没有这些缺陷

■Swap Magic V3.0的特性包括

- 可以运行PS2的“备份”游戏（是什么就不用我明说了吧？ :-）
- 可以在任何一种制式/地区的PS2上运行其它制式/区域的游戏
- DVD/CD格式的游戏通吃
- 兼容所有型号所有地区的PS2，包括最新的5000X系列（……）
- 不需要任何芯片
- 可以跟其它各种PS2上所用的芯片一起工作，没有兼容性问题

那么这个Swap Magic是如何工作的呢？说白了还是上期所说的“飞盘”法，可能有人觉得这不是又倒退回去了吗？表面上看来Swap Magic确实是倒退，但是完全不需要拆开PS2却也是其它方法所无法比拟的。

1、Swap Magic有2张盘，一张cd的一张dvd的，需要玩儿什么媒体的游戏，就用哪一张盘开机

2、等到屏幕上出现“Insert Disc”的提示的时候，按住出仓键，直到舱盖打开，并且电源指示灯变为橘红色

3、5秒钟之内换上你要玩儿的游戏，舱盖自动闭合

4、按一下手柄上的“X”键，就可以玩儿游戏了

在这么一种时候发一个这样的消息……唉，还真对不起SCE了

自制PS2硬盘并不难

上次报道了自己制作PS2硬盘的方法，很多朋友来信或者通过天师来询问，表示出很大的关注。由于玉米的PS2网卡要12月底才能入手，所以只能拜托远在美国的小新弟弟写了一个安装的小步骤，以用于大家参考……:)

(图7)1、需要的物品，一块第三方的硬盘一块（自己买-_-）、PS2OWNZ格式化硬盘工具1张（网上down）、打过PATCH的BB NAVI 1张（网上down）、作为BB的引导用LINUX安装盘1张（网上down）、PS2一台、PS2网卡一块

(图8)2、首先把第三方的硬盘同PS2的网卡连接好

(图9)3、把硬盘接到PS2后用PS2OWNZ格式化硬盘工具格式化硬盘

(图10)4、格式化工作开始

(图11)5、格式化工作完毕

(图10)

(图10)格式化工作开始。

(图11)

(图11)格式化工作完毕。

(图12)


(图12)把打过PATCH的BB NAVI3.0的盘放入PS2中，然后运行！

(图13)


(图14)


(图15)


(图13)(图14)(图15)确认界面后选择『初期化』。美国玩家的先锋大等离子屏有利于电软的图片印刷。

作者联系了美国本土的DIY高手协力，感谢美国玩家的照片支持



(图16)8、出现初期化的界面。



(图17)9、如果原来安装过BB的话，确认消除保留在原来BB-Navi里的东西。



(图18)10、开始安装……





(图19)(图20)11、安装结束后取出光盘。

(图12)6、把打过PATCH的BB NAVI3.0的盘放入PS2中，然后运行！

(图13)(图14)(图15)7、确认界面后选择“初期化”

(图16)8、出现初期化的界面

(图17)9、如果原来安装过BB的话，确认消除保留在原来BB-Navi里的东西。

(图18)10、开始安装……

(图19)(图20)11、安装结束后取出光盘

(图21)12、然后把作为BB的引导用LINUX安装盘放入PS2内，LINUX启动时，出现PS2的LOGO后要按住R1和SELECT方可出现LINUX界面

(图22)13、选择要引导的程序……（忙活这么半天当然是为了引导BB了……）

(图23)(图24)(图25)通过LINUX的引导，BB最终启动啦~！

都是相当简单的操作，按照图上的步骤就可以安装成功了！BB虽然能安装引导了，但是还不能像官方硬盘那样使用！不过，大家别着急！正在破解中，相信再过一段时间就能像官方硬盘一样使用了！不管怎么说，虽然BB不能用，但是也算是PS2的硬盘了……有兴趣的玩家可以去找一个补丁然后翻刻游戏盘，这样就算没有BB也能使用硬盘的选项啦！（打到游戏的镜像里以后烧录出来的盘，可以把资料COPY到非官方硬盘，但是一定要翻刻，这就是目前比较麻烦的地方）

3 GC方面的消息

香港出现GC的国产盘

在上次文章中，我们已经报道了GC被破解的消息，这次呢，这个消息是来自香港，这次不是通过Mini CD或者使用修改过的GC，而是松下的Q（松下生产的GC）……

就像玉米看到的这则新闻上所说的一样：“新闻对仍在等待的人来说是非常好的消息”。

通过松下Q上的DVD播放功能，第一个GC游戏已经成功地被拷贝到DVD-R格式的光盘上。新闻上称已经亲眼看到并且立即在机器上进行了测试，并且声明“这次绝非一个骗局”。软件可以非常顺利地在已经改过机和没有被改机Q上运行。到目前为止可用的游戏包括《超级猴子球》、《星球大战》、《Extreme GIII Racing》和《Hyper Sports 2002 Winter》。所有游戏都是日版的，因为据消息称，由于缺少潜在用户对改过机的Q的需求，因此美版GC游戏在香港市场并不是非常普及，所以美版的Q价格居高不下，以至于人们更青睐于PS2。但是新闻认为这个现象很快就会被改变……具体什么原因大家应该都知道……

D版在当地的零售价格为12美元左右(100港币)。

这则消息是在十一月底看到的，可能等大家拿到本期电软的时候……可能已经有了更劲爆的消息也说不定……

作者特别致谢：
北京树林先生协力翻译



(图21)12、LINUX启动时，出现PS2的LOGO后要按住R1和SELECT方出现LINUX界面。



(图22)13、选择要引导的程序……（忙活这么半天当然是为了引导BB了……）







(图23)(图24)(图25)通过LINUX的引导，BB最终启动啦~！

Xbox对应杜比数码5.1ch，环绕立体声效果出色！

Xbox是目前家用游戏机中惟一对应5.1ch环绕立体声的游戏机。用XBOX看DVD电影或是玩游戏时的音效，都可以作为立体环绕声来欣赏。其对应的产品上均标有“Dolby Digital（5.1ch）对应”的字样。在播放具备杜比5.1功能的游戏时，除了普通的前后左右4个喇叭外，还有一个播放音场中央声音的中置喇叭。要想使用低音扬声器以及其他五个喇叭时，还需要有一个放大器。但是使用我们这里介绍的耳机，在玩游戏或者看DVD时也可以达到像置身电影院一样的震撼效果。

由于要接驳光纤，所以必须给XBOX购买扩充AV组件，这样才能播放出更加真实的立体声音乐。最后也不要忘记Xbox主机的设定，一定要设成AUDIO才能利用杜比环绕立体声。





使用扩充AV组件接驳光纤

用XBOX打机看碟，享受“超腕力5.1”声音

《ProjectGothamRacing2》等大量游戏支持环绕声

对应Xbox5.1ch环绕立体声的游戏数量繁多，首推就是《PGR2》，在《PGR2》中，玩家不仅可以改变视点，还可以调整音场。根据游戏的不同视点，再现出360度的音源移动感、方向感及包围感。比如选择汽车中和后方的视点时，就可以听到像现实生活中一样的不同效果音。通过立体音响，玩家可以轻而易举地判定对手究竟从哪个方向追上来。而在动作游戏中，狭窄的道路上的回声及脚步声等也都可以得到真实的再现。如果你拥有Xbox，但还没有体验环绕立体声的话，不如赶快试一试吧。只要你了解了这种立体声的真实感，就一定会为之深深着迷不可自拔！



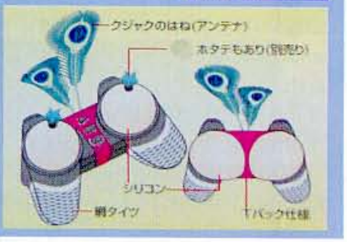
日本玩家对于游戏周边的新玩法



←→日本某游戏周刊推出了PS2专用的主题托架。“生化危机”伞公司的标志被印在托架不同部位。



↓下图是日本某公司对PS2手柄进行拟人化装饰后上市发卖。



利用数码传输 再现真实音质



Xbox的专用配套设备“SE-XB1”。这种开放式耳机采用了非压缩数字红外线技术传输高品质音效，所以能够真实地再现出无噪环绕音效，请体验搭载了杜比系统的业界首款数码无绳环绕立体声耳机的强大威力。

[SE-XB1]耳机：开放air型动力耳机。音频端子：光纤、模拟。附属：电源、光纤线、电池等。

先锋 无线数字式环绕声头戴式耳机

SE-XB1

在日本价格放开

先锋 无线数字式环绕声头戴耳机

SE-DIR800C

在日本价格放开

[SE-DIR800C]耳机形式：封闭型动力耳机。音频传输端子部分：光纤数字、同轴数字(RCA)、模拟（L/R/RCA）。附属：电源、光纤线、5号充电电池等。

继SE-XB1之后在10月下旬发售的最新人气机种。耳机和传输部分更加小巧简洁。是入门级用户体验环绕音效的最佳选择。



线材系列

PS2专用高级光纤线



光纤通讯从鲜为人知发展成为当前社会中传输广播电视、电话、电报、图像、数据等信息最为理想的方式之一。光纤传输信息时，是把电信号转变成为光信号，然后在光导纤维内部进行传输的。所以它具有很强的抗干扰性、保密性和可靠性；它传输损耗小，不会因外界条件而带来质量损伤，也没有带宽瓶颈问题；它还具有体积小、重量轻等一系列优点。光纤传输容量大，可以不压缩传输音频，视频。随着多路音频调制、解调器的出现，数字音频信号在光纤上传输成为常用的方法。

[优点] 超高保真

- 考虑到ps2光纤输出为方头，而大多数家用或者专业的音频接收器、功放，或者数字接收器等都是方头接口，所以这根蓝色光纤线的两头都是方头。
- 通常的光纤头的套子都很容易丢失，而这根蓝色光纤线的套头是连接在线上，使用非常方便。
- 整根线比较柔软，手感很好。

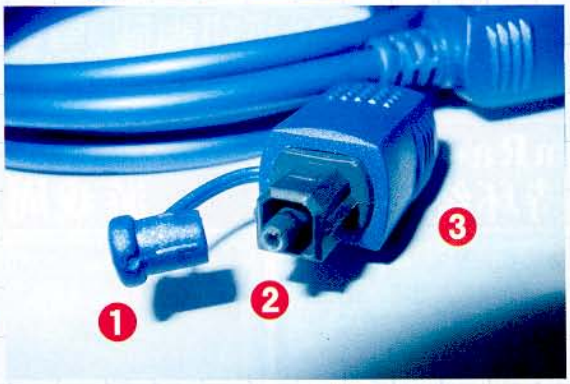
实战报告

首先了解了光纤的原理和它的制造工艺，然后马上拿出正版的Split Cell。这张就是在欧美盛极一时的spy game细胞分裂。测试环境为：ps2，m-audio的监听级5.1参考音箱；akg k401耳机；m-audio firewire410专业火线声卡。因为Split Cell声效是DPLII编码的游戏，所以我用光纤把游戏中声音直接通过专业声卡传送到电脑，用sound forge录入。录入的内容既有游戏的精彩CG也有游戏进行时的所有声效和音乐。接着我用PS2的模拟输出口接入专业声卡，以同样的步骤录入电脑。这样我就得到了两段几乎相同内容的声音材料，而区别就是一个为光纤输入，而另一个为模拟输入。先不听声音，只打开波形。区别是非常明显的。测了下局部的RMS和本底噪声，呵呵，结果是光纤线非常优秀，动态表现好，本底噪声非常的小。我们用surround音箱回放这两段比较wav。毫无疑问，光纤线解析力非常好。当把音量调大后，两条比较wav的区别就更加明显。光纤线的传送干净、清爽。我拿出akg耳机仔细比较两条wav的细节，发现虽然在定位、EQ的表现上两者差不多，可是模拟线更容易丢失细节，或者说有些细节很容易被音乐或者其他声效所掩盖。而光纤线的表现则为通透、轻灵。

评测完之后，我只想对ps2的玩家说，赶快丢掉你的模拟音频线吧，这根蓝色酷酷的光纤线才是享受的首选！

文BY：骏生

[外观视图]



日本光芯的线材，采用球面打磨

包装正面



包装背面

制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：58元
http：//www.xinga.com.cn

图示说明

1	光纤端子保护帽
2	经打磨高保真光纤线的端子头部
3	蓝色格调，高雅细腻，工艺精湛
4	制品经过了CE安规认证

测试结果

线材原料	●●●●●	制造工艺	●●●●●	外观造型	●●●●○
实用程度	●●●○○	功能实效	●●●●●	包装安全	●●●●○

电软官方

本品适合哪些玩家？

家中的功放具有光纤输入端子的PS2玩家



※端子保护帽，全面保护线材不受磕碰影响，超高保真！

邮购情报请见本期电软P90！

规格 优质原材料

目前许多消费者对于为何有了低损耗的石英光纤，还要开发非石英系光纤产生疑问。在理论上，石英光纤所传导的光讯号为（非常见光），而塑胶光纤或者更高层次氟化物光纤的优点就是在（可见光）范围内透光性良好。故一般在音响器材的范畴内仍以660nm波长的红光发射最好。根据资料可知这根光纤乃日本进口高速传输需求（for high-speed communication system）的氟化聚合物光纤。据我所了解，并非每一种连接器都适用石英系光纤，它必须搭配精密陶瓷接头或者更高精确度的材质，相对的其接受及发射记号的终端也必须具备相同条件，才不致发生牛头不对马嘴的错误选择。其次研磨加工技术可以决定一条光纤线的优劣。更具所提供的资料显示，厂家在制造光纤线时所采用的策略是将光纤本身的优越特性保留外，更要进一步提升连结终端的精密度及低损耗为主要课题。须知，光纤端面必须是完全光滑的，因为粗糙表面的不规则性破坏光纤的几何图案，将导致光功率的损耗而影响整个传输品质。最好的研磨方式是采用先进而高成本的球面抛光，其凸面的光学折射能将光讯号做最完整地发射及接收；亦可有效防止因横向位移、端点间隔、角度失准等不良因素所造成的光功率损耗。

线材系列

PS2专业级端子线

美商指定代工



这里，电软官方向大家隆重推荐两款线材。该线材分为AV/S一体线以及RGB五头分量线两种，是厂家专为美国客户OEM的拳头产品。

下面，我们就对这两种线材进行重点介绍，但因为编辑部暂时没有带分量端子的电视，因此对于实际效果可能会以“影像”来对比演示。

制造公司：圣嘉电子
联系电话：020－81291742
参考价格：70/80元
http://www.xinga.com.cn

图示说明	
1	全塑封包装，端子部分专设承重托
2	精钢镀金端子，确保信号安全
3	CE安规认证，美商指定代工的产品
4	抗干扰环
5	预想以外的线材直径，专业级制品

规格 优质原材料



端子头部细致的设计



专业级线材与原装线对比



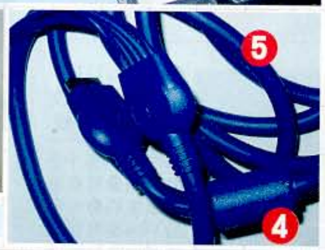
数量有限，最强力推荐

外观视图



① 稳固的包装





专业级别线材

测试结果

线材原料 ●●●●●	制造工艺 ●●●●●	外观造型 ●●●●●
实用程度 ●●●●○	功能实效 ●●●●●	包装安全 ●●●●○

电软力荐

本品适合哪些玩家？

所有希望显著改善画质的PS2玩家



※从照片上的反光程度可知此为罕见的精钢端子，镀金超保真！

邮购情报请见本期电软P90！

[优点] 专业级别

●考虑到美商客户对于OEM厂商在线材制作工艺上的严格要求，端子镀金可谓重要一环，就像XBOX原装线材，这套PS2端子线全部是金插。
●非常精细的端子部做工，采用精钢原料，手感很重，完全专业级表现。
●线材非常之粗，且具备抗干扰能力。
●线材的包装考究，但考虑到是内销，因此包装上并未使用美商标志。

实战报告

电软编辑部目前只有S端子的小画仙，毋庸置疑，专业级S/AV一体线的测试结果让我们满意。关于专业分量线的实测，我们会最速以影像的方式和原装线对比，斗决胜负。



两倍于原装线的直径



包装内的端子承重托

文BY：天师



ANIME NEW POWER
动感新势力
动画欣赏与导购资讯
DECEMBER.2003
Vol.11
售价:8.8元
●动画预告与介绍
Planet-ES
钢之炼金术士
新撰组异闻录
愿此刻永恒
真月谭 月姬
●MTV欣赏
机动战士高达0083 片尾主题歌
MAGIC
SKY GUNNER片头主题歌
Towards a Far Away Sky
相聚一刻 插曲
碧蓝瞳孔中的彩虹
百变小樱片头主题歌
白金
●影像特典
WITH LOVE
与爱同行
圣诞特别企划
青蓝圣诞特别篇
圣夜的天使
2003全年动画盘点特辑
桜雪の夜
动感新势力动画歌曲精选集
ANIME NEW POWER ANIMATION SONG COLLECTION
●动漫主题歌精选CD
双光盘
12月中旬上市
VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装
经典动漫主题歌
插曲全16首收录
附中日文对照歌词与CD完整包装
仅售8.8元
邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 （邮资免取）
联系电话：010-64472177,64472919


次世代传媒联盟 电玩新势力特别版 DVD
永恒经典
樱花的圣诞
樱大战典藏纪念DVD
~花组浪漫夜~
高品质画面音质强烈震撼
全新内容全新演绎再感动
A盘
花组圣诞公演上
神崎瑾引退幕后
黎明之花制作花絮
B盘
花组圣诞公演下
黎明之花特典介绍
樱花大战历代预告收藏
功能
Dolby Digital (AC3) 对应
双语言、可切换中文字幕/活动菜单
樱大战礼品特别制作
定价:23.80元
(邮购另加挂号费2元)
即日起接受邮购
邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177,64472919 邮资免取

了却心中多少事，圆了哆啦A梦！

收藏哆啦A梦

上市热卖中

作者收集了几乎所有的机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品等……你见过的，没见过的，保证你嫉妒得抓狂……



本书目录

定价 22.00元
现接受邮购



176面全彩铜版纸精美印刷

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

托起中国游戏业明天的太阳

访国内最强游戏培训机构——托普数字艺术中心



作为国内首家专业动画游戏制作培训机构，上海托普信息技术学院于2002年与北美地区著名的培养专业动画及游戏人才的学院--加拿大高科技互动艺术学院联合成立了托普数字艺术中心，率先在国内推出动画游戏专业培训项目，在国内引起了巨大反响。

学院游戏培训分为游戏动画专业和游戏程序设计两个专业，采用9个月全日制住宿制度，要求学生至少有高中以上的学历。完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大CIA互动艺术专业认证证书。学习游戏动画专业的学生将有机会直接参加由中心组织的MAYA和3ds max授权认证考试并获得证书。学习完毕的学员如果想到北美中心（加拿大高科技互动艺术学院）继续深造，在国内学习过的课程将获得学分减免。日后学生可以到北美各动画或游戏工作室从事动画或程序设计工作。

在游戏动画专业整个学习周期中，学生将接受十几门课程的系统培训，其中包括美工基础、软件工具应用、游戏基础理论及设计制作等方面。游戏体系结构将教授游戏设计相关课程——角色设计、情节创作、音效、平衡控制等，同时教授开发团队管理和职位分工相关知识。该专业核心指导思想就是教授学生如何利用各种图形技术结合三维建模进行美工设计。

游戏程序设计专业特别值得一提，中心在今年新推出的游戏程序设计专业与2002年国内首家开办游戏动画培训一样，仍然是国内第一家针对游戏程序设计的专业。如此迅速推出该专业，这与托普学院及托普集团在计算机软件研发和教育方面拥有强大实力是分不开的。托普学院最近荣膺国家级软件示范院校称号，而托普集团则是国内最大的软件企业集团之一，是国家级企业技术中心。旗下拥有三家上市公司和五十余家下属企业，是国内第二家通过软件CMM3级认证的企业。相信该专业的开设，将为中国游戏软件设计业输送急需的专业人才。

游戏程序设计专业包含编程基础、程序设计理论、Windows程序设计、通用多媒体编程、专项应用（计算机网络与Winsock编程、数据库编程、图形学理论）、游戏编程六大类课程。另外在后期的游戏编程类课程中，还设置了游戏体系、游戏引擎课程，游戏引擎的课程将以一款典型的商业游戏引擎作为实例，教授引擎的原理、简单引擎的设计与制作、典型引擎的使用，这是日后制作商业游戏项目的主要技能，也是现在国内业界最缺乏的关键技术。贯穿整个学习周期的每个阶段，都将伴随几个实例项目的开发，让学员真正经历游戏开发的每个环节。经过系统的学习，学生不仅能胜任游戏公司程序设计工作，还可在国内各软件公司从事开发工作。

师资方面，采用国内、国外人员联合授课的形式。国内老师均具有极为丰富的教学经验和制作经验，雷老师曾担任智冠动画部艺术总监，有多部动画片导演经验。周老师为中国早一代的游戏程序设计员，制作过跳舞毯游戏，由其担任主程的《The King Of Black Deadth》游戏参加了2002及2003年的洛杉矶E3大展，广受好评。史老师则在全球第二大游戏开发公司育碧（法资）担任资深游戏开发师，参加过育碧（中国）的所有游戏项目的开发及本地化工作。中心教授MAYA和3DS MAX的老师均为ALIAS和DISCREET官方授权资深指导教员。加拿大CIA派驻中心进行教学的，同样多为拥有多年动画和游戏经验的资深人士，任托普集团全球副总裁，数字艺术中心技术总监的David Liu（加拿大CIA院长）毕业于纽约艺术学院，主修计算机艺术，曾服务于温哥华最大的动画公司MainFrame Enter-tainment Ltd.，担任资深3D动画师，其间参与制作包括《变形金刚》、《星球大战》在内的多部国际动画巨片。负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARC ROTH，导演过《X档案》的安科尼.费尔德，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪、以及两次获艾美动画特效奖、为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《海底总动员》、《白雪公主》等动画巨片，有北美最高影片图形艺术家之称的克里夫.威度等国际顶尖级专家将联袂担任本培训班师资。超强的师资将使中心实力直接与国际接轨。

就业方面，成绩合格者将被推荐到Main Frame(加资)、EA（美资）、育碧（法资）、昱泉(台资)、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名动画、影视、游戏制作公司及国内IT业龙头企业托普集团下属企业就职。良好的业界关系和畅通的就业渠道，给学员的未来发展提供了坚实的基础。

今年第三期数字艺术培训班招生工作已经全面启动，将于2004年2月份开课。据悉，学院为了保证教学质量今年将计划限额开班，报名将额满截止。国内咨询电话为021-68025599、021-68020790，学院网址是http://www.etop.com.cn；加拿大网址为http://www.gamercollege.com；

秘技天地 Top Secret

最近一直让星尘欲罢不能的女版《忍》终于在与AKIRA君的精诚合作下爆机了，不过于这些事情对本期秘技好像一点用都没有，看来是浪费了不少的时间了，需要彻底反省工作时间的安排问题，那么大家就感受一下这次的超级赛亚版秘技天地吧！！

栏目主持 星尘大海

最新最快最强

实用秘技&强力金手指

ARC 豪血寺一族·斗婚

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:8

※游戏中的隐藏角色

输入上x4，下x3，左x2，右x1.即可使用龙吼中的4名角色。

如果你用的是ROM，那么在选择任何人物之后，按D，可以使用boss。

XZS：该作虽然表现了NEOGEO机板应有的水平，不过角色的动作过于急促，表现力不够。

GBA 火影忍者·木叶战记

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:8

※隐藏人物出现方法

大蛇丸：SELECT 上 下 上 下 左 左 右 右 左 上 START。

岸本：START 下 上 下 上 右 右 左 左 右 下 SELECT。

XZS：游戏的制作非常中规中矩，隐藏人物也非常好用，原作FAN推荐。



PS2 恶魔城·无罪叹息

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:9

※物品加满的秘技

在游戏最开始的存盘点门外，站在红地毯上，面向靠近第二个灯台的绿色方格(2-3灯台之间的阴影是绿色的)。

按START，进入item list和equip list，高亮条在的道具就会自动加1，直到变成9个。

XZS：本条秘技恶魔城美版专用，日版未经测试，有待发掘。

PS2 荣誉勋章·前线

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:9

※子弹无限秘技

按 START键后，在主选单画面。

○，L1，□，L2，Select，R2，△，and Select = 子弹无限。



GBA 卧虎藏龙

●游戏推荐度:4 ●秘技实用度:10

※迅速过关的方法

游戏进行中，按start暂停游戏，然后按select就可以跳过本关。

PS2 真三国无双3·猛将传

●游戏推荐度:9 ●秘技实用度:9

※得到所有的蜀国武将

美版：在主菜单输入以下键 – L1，□，△，R2，L1，L2，L2，R1，□，L1。

日版 – L1，□，△，R2，L1，L2，L2，R1。

※得到所有的魏国武将

美版：在主菜单输入以下键 – L2，L1，□，△，L1，L2，R1，R2，L1，L2。

日版：在主菜单输入以下键 – □，△，L1，L2，R1，R2，L1，L2。

※得到所有的吴国武将

美版：在主菜单输入以下键 – △，△，L1，□，R1，R2，L1，L2，L2，L2。

日版 – △，L1，□，R1，R2，L1，L2，L2。

※得到所有的武将

美版：在主菜单输入以下键 – R2，R2，R2，L1，△，L2，L2，L2，R1，□。

日版 – □，R1，△，L1，△，R2，□，L2。

※等级选择

美版：在主菜单输入以下键 – R1，R2，L2，L1，□，L1，L2，R2，R1，△。

日版 – R1，R2，L2，L1，□，R2，△，L1。

※隐藏结局

美版：到 "Opening Edit" 选项，亮点停在"Replay"选项上，然后按住 L1 + L2 + R1 + R2 再按 X。

日版 到 "Opening Edit" 选项，亮点停在"Replay"选项上，然后按住 L1 + R1 再按○。

※开放编辑选项

美版：在主菜单输入以下键 – R1，□，R1，△，R1，L1，□，L1，△，L1。

日版 – R1，□，L1，□，R2，△，L2，△。

※得到所有 Movies

美版：在主菜单输入以下键 – △，L1，△，R1，△，□，L2，□，R2，□。

日版 – L1，△，R1，△，L2，□，R2，□。

※得到 BGM Test

美版：在主菜单输入以下键 – L1，L1，R1，R1，L2，L2，R2，R2，□，△。

日版 – □，△，△，□，L1，R1，R2，L2。

GBA 波斯王子

●游戏推荐度:8 ●秘技实用度:7

※游戏中的BUG

刚玩就发现一个小bug，不知道大家知不知道就是游戏中如果主角从很高的地方跳下来，就会直接去西天了，但如果从高处起跳，然后在落下的时间里不停地按B键，落到地上就一点事都没有（天神降临？），而且是不管多高的地方。

PS2 零·红蝶

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:10

必须码

EC878560 1433A434

体力最大维持

1C8A5588 D8D3E7A5
1C8A5590 B893E74D
对一击必杀没有效果。

胶卷无限

1C8A3770 3859E7A5

回复道具无限

1C907BC0 1456FFBA

无镜石也可发动

1C8A1380 15E1D7C2
1C8A13EC 1456FFC2

消费道具入手即无限

1C9078A0 1456E7A5

所有道具不减

1C907A2C 2459E70C

念珠99个

3CA3BB78 1456E788

无点数状态可强化相机

1C8E0AF4 AF56DDF1
1C8E0A20 AF56DD01
1C8E0D4C AF56DD11
1C8E15D8 AF56DCA1
1C8E1C5C 145607BA

超高性能相机

1C85CF54 20552765
1C85CF5C D8D5E7A5
1C8A2C24 2054295D
1C8A2F2C D8D487A5
1CB81F10 DAxxxxA7
xxxx=
53CF:攻击力增大ON
55E7:攻击力增大OFF

凌的服装 Ver.1

1CD70628 1456E7xx

凌的服装 Ver.2

1CB78DF0 2854E7xx
xx=
A5:normal
65:着物A
67:浴衣A
61:着物B
63:浴衣B
5D:制服A
5F:制服B
CB:淑女服
59:皮革&裙子

茧的服装 Ver.1

1CD7062C 1456E7yy

茧的服装 Ver.2

1CB78C30 2854E7yy
yy=
A6:正常
66:着物A
68:浴衣A
62:着物B
64:浴衣B
5E:制服A
60:制服B
CC:淑女服
5A:皮革&裙子

MP最大维持

1C8A55B4 B893E74F
1C8A55C0 D8D3E7A5



PS2 龙珠Z2

●游戏推荐度:8 ●GF实用度:8

必须码

0E3C7DF2 1853E59E
EE8DA19A BCBAF0AA

Left Player

Infinite Health

DEA06C7A 01E41B83

No Health

DEA06C7A FB299B83

Infinite Ki

DEA06C02 00D71B83

Fast Player

DEA1FFDE FB699B83

Ultra Fast Player

DEA1FFDE FCC99B83

Slow Motion

DEA1FFDE FA299B83

Right Player

Infinite Health

DEBFCDCA 01E41B83

No health

DEBFCDCA FB299B83

Infinite Ki

DEBFCDD2 00D71B83

Fast Player

DEA05FAE FB699B83

Ultra Fast Player

DEA05FAE FB699B83

Slow Motion

DEA05FAE FA299B83

P1 Infinite Health (Tourney)

0EA062E6 BCA99B83
DEA06C7A 01E41B83
0EA062E6 BCA99B84
DEBFCDCA 01E41B83

P2 No Health (Tourney)

0EA062E6 BCA99B83
DEBFCDCA FB299B83
0EA062E6 BCA99B84
DEA06C7A FB299B83

Max Money after Buying 1 cap

DE965856 F8AB9BA2

PS2 机动战士Z高达

●游戏推荐度:9 ●GF实用度:9

必须码

ECB79F28 142C2158

无限BOOSTER (JUMP)

9C8B35BC 1476CFC8

敌一击死,己方无敌

9C8E6A5C 3854E7Ax
9C8E6A58 9633E618
9C8E6A60 0474E7A8
x=
5 奥古无敌
6 泰坦斯无敌



PS2 荒野历险

●游戏推荐度:7 ●GF实用度:8

必须码

EC878530 1456E79B

金钱MAX

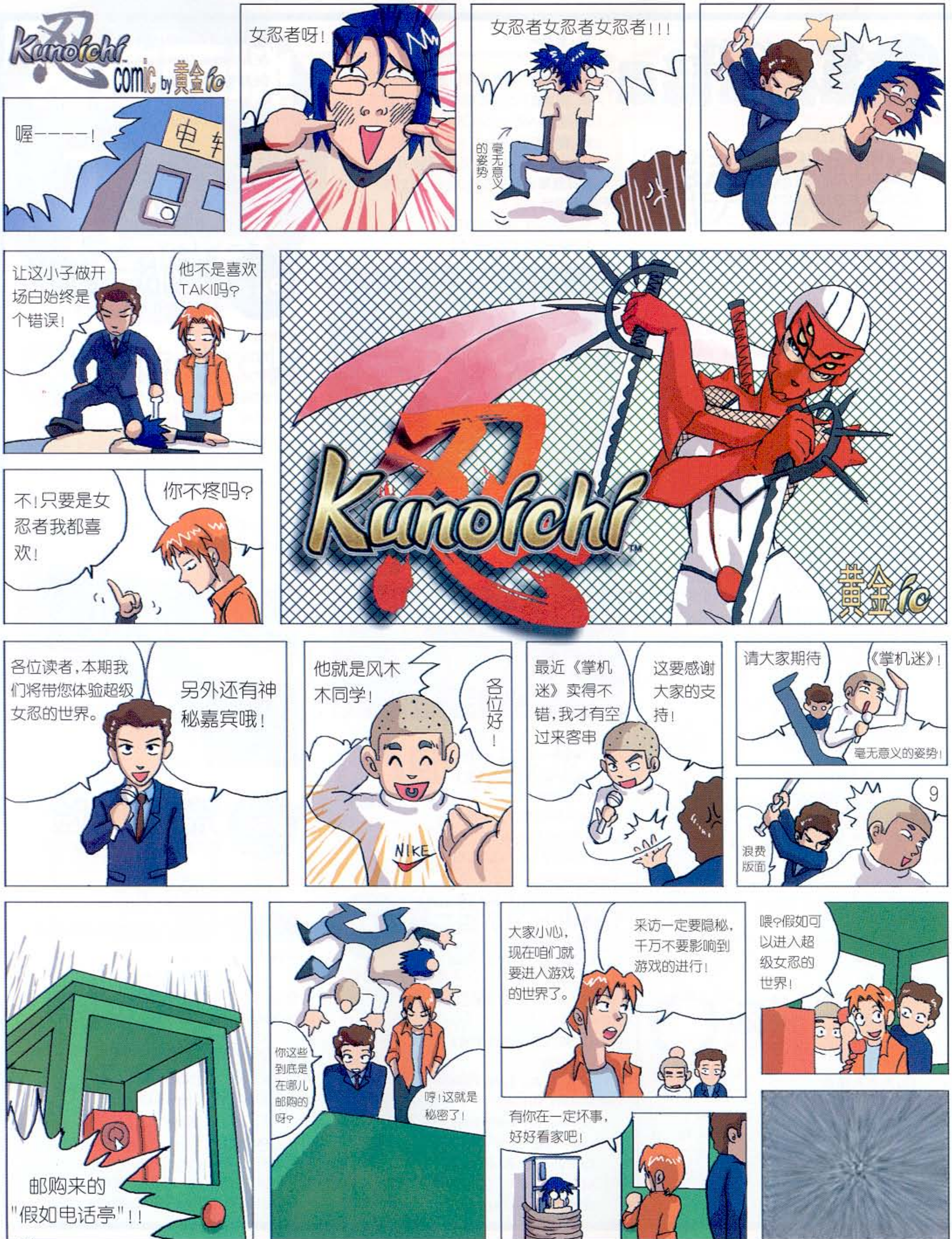
1CE18450 14BE598C

一得到经验点后立刻LV100

1CB39610 1456E7A5

升级后的状态指定值指定

9C90519C 3852xxxx 防御
9C9051B0 384Cxxxx 魔力
9C9051B8 384Exxxx 抵抗
9C9051C0 3858xxxx 命中
9C9051C8 3853xxxx 回避
9C9051D0 3854xxxx 反应
xxxx=
E788:99 E611:500
E404:999 DC4D:3000
D41D:5000 089C:9999


Kunoichi comic by 黄金ic
喔————!
电
女忍者呀!
女忍者女忍者女忍者!!!
毫无意义的姿势。
让这小子做开场白始终是个错误!
他不是喜欢TAKI吗?
不!只要是女忍者我都喜欢!
你不疼吗?
Kunoichi 忍
黄金ic
各位读者,本期我们将带您体验超级女忍的世界。
另外还有神秘嘉宾哦!
他就是风木木同学!
各位好!
最近《掌机迷》卖得不错,我才有空过来客串
这要感谢大家的支持!
请大家期待
《掌机迷》!
毫无意义的姿势!
浪费版面
邮购来的"假如电话亭"!!
你这些到底是在哪儿邮购的呀?
哼!这就是秘密了!
大家小心,现在咱们就要进入游戏的世界了。
采访一定要隐秘,千万不要影响到游戏的进行!
有你在一定坏事,好好看家吧!
喂?假如可以进入超级女忍的世界!



前略，哼哼哼，绯花，就让为师亲手了结你吧，然后我还有好多蕴含哲理的对白呢！
嗯？杀气？
一下就切入正题了，是师徒对决！
嘘！静静看着！
老不休！想对我的绯花怎么样啊！
EC闪绝奥义 空降海尔
师傅！？
这是？
那个白痴！怎么跟来的！
请不要看我们，一直看着这边的话，玩家也会看见我们的！
木木同学你在干什么！
掌机迷
真想斩了他们！
能不看吗！
哦？
女忍者！
在那儿！
他不见了
风 明 K
绯花小姐！
这家伙比导弹要快，不过……
啊
你给我老实点！
掌机迷
放开我！
绯花！
！
我不知道他们是干嘛的，但是别以为师傅倒下了
就没人做你对手了！
她把护目镜放下来了！
嚓
这家伙！
厉害……
哼！
原来你也是女忍者啊！服装上看不出来啊！
你到底是什么东西！
他又逃出来了！
有机会！
5 殺陣
我输了！不过我不甘心！！
其实我也很不甘心……
我们招谁惹谁了……
哼哼哼
不过还真得感谢他们！
谢到不用了，而且……
复活
果然还是绯花厉害呀！所以去约会吧绯花小姐！
复活
你脑袋里都是米田共吗！
游戏都让你搅和乱了！白痴！！
终于买到了！
最喜欢超级忍了，来试玩吧！
玩
你知道怎么出去吗？
……
女忍者！
哇啊！
这，这是SEGA的游戏？
掌机迷
我富有哲理的对白……
Fin

DOLPHIN GAME 海豚電玩 DOLPHIN GAME

日本游戏机及配件卡通VCD/DVD/CD大集合寻求各地经销商广州批发热线：020-81010316 邮箱：pifa@marsgame.com
本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速，专业的服务定能让你满意。
邮购汇款地址：成都市建设路邮局5A-199信箱2分箱 肖忠发(收) 邮编：610051
门市部地址：成都市百脑汇5楼509 电话 028-85433602

欢迎浏览我们的网站：www.marsgame.com

日本名卡通动画精选（全彩面正版，日语发音，中文字幕）。VCD：3.8元/张(DVD9元/张)，持卡会员价VCD：3元/张（DVD8元/张）。继续提供VCD补单服务，补齐您VCD残缺部分，价格，邮费不变，邮

邮购价：VCD：3.8元/张，DVD9元/张，音乐CD：7.5元/张。
会员价：VCD：3元/张，DVD8元/张，音乐CD：6元/张。
购碟邮费15元(无论多少，不限品种)
邮购查询热线：028-83414399，83172077，89010603
传真号码：028-83172077 投诉电话：028-88069212
购物咨询及查询专用邮箱：service@marsgame.com
投诉邮箱：tousu@marsgame.com
邮购赠品：邮购金额达80元，意外赠品一个。
注：邮购请在汇款单附言上注明编号即可，如仍写不下，请在汇款后四天来电告知或发mail确定。

一次性购买190元产品[不含邮费]，即可获得精美邮购会员卡一张，终身有效！

节目编号及名称	VCD	DVD
002-1梦幻妖女	12	3
005-2男儿当入樯	4	1
010-1JOJO冒险(第一卷)	3	2
014-1高达W-尽华尔兹	2	1
014-10高达F91	2	1
014-11高达逆袭夏亚	2	1
014-13高达0079TV	16	5
014-15倒A高达	25	6
014-17V高达	17	8
014-2G高达	17	5
014-20高达0083(剧)	2	1
014-3W高达	17	5
014-30倒A高达(OVA)	6	2
014-31SEED高达（完结）	29	13
014-32高达剧场3部作/特别版	6	2
014-4高达08MS小队	6	3
014-5高达0080	3	2
014-6高达0083	6	2
014-7Z高达	17	6
014-8ZZ高达	16	8
014-9X高达	17	5
017-1不可思游戏(TV)	19	6
017-2不可思议游戏(剧场版)	2	1
017-3不可思议游戏延续篇	6	2
017-4不可思议游戏永光传	4	1
025傲银传说	4	1
029-1橙露(剧场版)	2	1
029-2橙露(TV)	24	6
029-3橙露(OVA)	4	1
032暗黑破坏神	3	1
035天空之城	2	1
037-1怪医秦博士干榴版	2	1
038DNA2	5	3
052-5城市猎人一便衣女警	2	1
052-6城市猎人(TV)	62	20
058-3樱花大战(TV)	25	4
058-5樱花大战写真集	2	1
058-7樱花大战引退纪念版	2	1
062-1幽游白书(剧场版)	2	2
062-2幽游白书(TV)	38	12
062-7幽游白书一黑暗武术之事	2	1
063电影少女	3	2
069-1X战记(剧)	2	1
069-2X战记(TV)	21	4
074梦幻街少女	2	1
076-1真孔雀王	2	1
076-2孔雀王	3	1
079-2天地无用一魍魎鬼	9	3
079-4新天地无用(TV)	9	4
079-5天地无用遥远的思念	2	1
082-1超时空要塞可有记得爱	2	1
082-10超时空7(第一部)	13	6
082-11超时空要塞7(第二部)	11	5
082-2超时空要塞(加强版)	4	1
082-3超时空要塞II	3	2
082-4超时空要塞(TV)	12	5
082-7超时空要塞散集	1	1

节目编号及名称	VCD	DVD
089-3龙珠ZOVA大全集	13	4
089-5龙珠一热血热斗	1	1
089-6龙珠一神龙传说	1	1
089-7龙珠TV	59	22
093龙猫	2	1
099百变狸猫	2	1
103圣传	2	1
105-1我的爱神	3	1
105-2我的爱神Q版	6	2
106风之谷	2	1
107三只眼	7	2
109魔法提琴手	9	1
110魔女宅急便	2	1
111-2秀逗魔道士(OVA)卷一	2	2
111-3秀逗魔道士(TV)第三部	9	3
111-4秀逗魔道士(TV)第二部	13	3
111-5秀逗魔道士(TV)第一部	9	3
115-1相聚一刻(TV)	15	12
118-1新世纪福音战(TV)	13	4
118-2新世纪福音战(剧场版)	4	1
121超魔神英雄传	25	8
123-15浪客剑心星霜篇	2	1
123-2浪客剑心(TV)	40	12
123-3浪客剑心天空镇魂歌	2	1
123-4浪客剑心追忆篇	4	1
131-1罗德岛战记吟游诗人记	6	3
131-2罗德岛战记英雄骑士	9	3
148-1攻克机动队(剧场版)	2	1
148-3攻克机动队(TV)	6	7
154-2天空战记(TV)	19	6
158-1北斗之拳(剧)	2	1
158-2北斗之拳(TV)	76	20
160强殖装甲	3	2
162-2宠物小精灵诞圣	2	1
162-3宠物小精灵爆诞	2	1
162-7宠物小精灵结晶塔	2	1
162-8宠物小精灵口袋宠物小精灵(剧场版)	1	1
162-9宠物小精灵皮卡丘探险队	1	1
162-13宠物小精灵水都守护神	0	1
188-1银河英雄传说新战争的序曲	2	1
195-1魔法骑士(TV)	18	6
195-2魔法骑士(剧场版)	2	1
209-1吸血姬美夕(TV)	9	3
209-2吸血姬美夕(剧场版)	2	1
223猫眼	32	8
225-1宇宙骑士(TV)	16	5
225-2宇宙骑士II	3	1
245幽灵公主	2	1
246-1纯情房东俏房客(TV)	9	3
246-2纯情房东俏房客(剧场版)	2	1
300快餐店之恋	3	1
301机甲兵团	16	8
306海岸物语	2	1
308战斗妖精风	2	2
310火影忍者	28	11
311推理之绊	12	4

节目编号及名称	VCD	DVD
312美女讨伐二人组	9	2
315闪灵二人组	24	9
316返乡战士	2	3
319花羽联盟	6	3
320玩戏	1	3
321完美的恋情	5	2
331迷糊天使	13	4
333魔法使的注意事项	4	3
334超能力者	1	1
335战奇谭	7	2
336七华 6/17	2	3
337狼雨	7	3
338黄家特工L/R	4	2
340KO世纪三兽士	3	1
343陆上自卫队	6	3
347I'S	1	1
348废弃公主	8	4
349侦探学园Q	8	1
350最后的放逐者	3	2
351黑魔法M66	1	1
352宇宙星路	3	2
353E'S超能力	3	3
354魔侦探洛奇	4	6
355成惠的世界	2	1
356蓝球男孩	3	3
357天使怪盗	13	5
359鬼切丸	2	2
365禁果核战	1	1
366女恶魔人诞生篇	1	1
368骇客帝国	3	2
400黄金卡修	2	3
500-1圣斗士星矢剧场版全集	1	1
500-4圣斗士海皇篇	5	3
500-5圣斗士黄金十二宫(TV)	25	8
500-7圣斗士北欧篇	9	5
500-9圣斗士星矢一冥界篇	7	2
505-2金田一歌剧院	2	1
505-6金田一少年杀戮错譬岛	2	1
505-8金田一七赖美雪之杀人事件	1	1
506岁月童话	2	1
513魔法少年	1	1
516千年女优	2	1
520学园侦探团	16	4
525听到涛声	1	1
526-5太空战士10CG	2	2
526-7太空战士X-2	2	1
527青之六号	4	1
531再见萤火虫	2	1
535彼男彼女的故事	13	3
539冒险少女拉汀亚(TV)	13	5
552-1海贼王(电影版)	1	1
552-2海贼王	64	27
552-5海贼王剧场版	1	1
553魔装机神	12	4
556光明战士一阿基拉	2	1
558-4街霸ZERO	4	1
559-1棒球英豪一大学物语	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
559-3棒球英豪(TV)	50	16
559-4安达充H2外传	21	6
559-5风之速	2	1
562-1福星小子圣水奇缘	2	1
562-2福星小子爱星之恋	2	6
566激情的恋爱	7	3
569铃声LAIN	5	4
572-1地狱先生神眉	1	1
573-116柯南情人节的真相	2	1
573-117柯南犯罪的遗物	1	1
573-118柯南-震动警视厅的12000000人质事件	2	1
573-142柯南迷宫的十字路口	2	1
573-18柯南瞳孔中的暗杀者	2	1
573-2柯南引爆摩天楼	2	1
573-25柯南对怪盗基德(工藤新一)	2	1
573-27柯南通向天国的倒计时	2	1
573-28柯南特别版一人鱼失踪记	1	1
573-29柯南暗黑组织之杀机	2	1
573-30柯南二十年后的杀机	2	1
573-4柯南14番目	2	1
573-5柯南(TV)	14	3
573-6柯南世纪末魔术师	2	1
573-70柯南充满谎言的委托人	2	1
573-92柯南汉姆.贝克街上的亡灵	2	1
575-1星界之纹章	7	3
575-2星界之战旗	5	3
575-3星界之断章	1	1
575-5星界之战旗II	5	2
575-6星界之纹章特别版	2	1
582南海奇皇	5	5
584-1机动战舰TV版	9	3
584-2机动战舰剧场版	2	1
588火魅子传	6	3
593-1GTO(麻辣教师)动画版	25	5
595剑风传奇(烙印战士)	13	4
600青空少女队	2	2
601菜菜子解体诊书	6	2
603烈火之炎	14	6
604青涩宝贝	12	2
605枪神	13	6
607侨追人	5	4
610-1魔法阵都市TV	9	6
616飞越巅峰	3	1
618七都市物语	1	1
619-2逮捕令剧	2	1
619-3新逮捕令TV	13	6
621-2兽兵卫忍风帖一龙宝玉篇	4	2
625巴别二世	4	2
626-1白色猎人	9	3
626-2白色十字架	2	1
628记忆(大友克洋)	2	1
635-3头文字D(剧场版)	2	1
635-4头文字D(电影版)	2	1
639-1封神演义(TV)	9	3
642人鱼之伤	2	1
647午夜之眼	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
648-1恶男杰特(TV)	9	3
648-2恶男杰特(天国之门)	2	1
649星方武侠	12	3
651神秘世界	4	3
653女恶魔人	6	3
656-1守护月天(TV)	11	3
656-2守护月天(OVA)	8	2
661-2高智能赛车GPX(TV)	13	5
661-3新世纪GPX-ZERO	3	2
661-4新世纪GPX-OVA	3	2
663-2最游记(TV)	21	8
663-3最游记剧场版	2	1
663-5最游记希望之罪过	2	1
663-6最游记TV第二部	0	1
665超神姬	4	1
671妖精战士	9	3
673机械人嘉年华	2	1
674-1库洛魔法使第一部	14	8
674-2库洛魔法使(剧场版)	2	1
674-4库洛魔法使被封印的卡片	2	1
678-1花样男子	1	1
679老人与Z	2	1
680-2机动警察(电)	2	2
680-3机动警察(OVA)	4	2
680-4新机动警察(OVA)	8	2
680-5机动警察(TV)	19	6
680-6机动警察III+特别版	3	1
684-5足球小将	6	8
688-2霸王大系龙骑士	2	6
690-1恋爱世纪(剧场版)	2	1
690-2万有引力(TV)	5	2
697-1勇者王(TV版)	17	8
704龙骑士	4	3
708-2乱马1/2(OVA)	3	1
708-3乱马1/2热斗篇(第一部)	6	6
708-4乱马1/2热斗篇(第二部)	7	6
708-5乱马1/2热斗篇(第三部)	7	6
708-6乱马1/2热斗篇(第四部)	7	4
711-1天空艾斯加科尼(TV)	13	3
711-2天空艾斯加科尼(剧场版)	2	1
720-1天使禁猎区	3	1
724-1爆笑吸血鬼(剧)	4	1
724-2爆笑吸血鬼(TV)	10	4
727A计划	1	3
728魔神BIG-G	6	2
731女神候补生	9	2
732-1钢铁天使(TV)	9	2
732-2钢铁天使(剧场版)	2	1
735安琪莉可	1	1
741飞天红猪侠	2	1
742神风怪盗	22	5
784-1EX-DW杀手	5	2
784-2EX-DW杀手（剧场版）	2	1
792爱情白皮书	7	3
793人形草纸左近	9	4
798小女孩的玩具	16	4
806-1游戏王(TV)	13	4
806-2游戏王剧	1	1
806-3游戏王(TV)II	12	3
806-4游戏王(TV)III	11	4
806-5游戏王(TV)IV	11	5
810-1变形金钢电影版	1	1
810-4变形金刚美国版	15	13
811风月夜影兰	7	2
814卡片召唤师	5	3
817-1犬夜叉	66	17
817-2犬夜叉(剧)	2	1
819掌上娇女	5	1
820婆楼罗	7	2
821人狼	2	1
826电童	9	3
827-1蜡笔小新	2	1
829秘密电影第二部	1	1
834-1叮当猫(太阳王传说)	26	12
834-3太阳王宇宙开拓史	2	1

节目编号及名称	VCD	DVD
835人造人间	6	2
840求恋期	6	1
846终极战区	1	6
851-1猎人(TV)	31	9
851-2猎人(OVA)	8	2
852捍卫者	4	3
861京都女子	8	2
862机动天使	4	6
866沉默的未知	13	4
870永恒传说	5	2
871-1刃牙	5	5
871-2刃牙II	9	3
874剑星传(星之海洋)	4	6
875地球少女	13	2
877黑街二人组	6	4
882魔法战士李维	9	3
885欢心	6	3
888破邪巨星	6	3
889-1妹妹公主	3	4
894魂狩	10	3
896恋爱季节	6	2
901-1火圣旅团999	1	2
901-2火圣旅团999(TV)	1	3
902真盖特对新盖特机器人	4	8
904新白雪姬传说	7	2
908超级偶像猫玲当	2	1
910血	2	1
911狂野的禁区	10	6
916幻影天使	13	6
917草莓蛋	3	2
920无限的晶险	9	4
921再造人009	3	2
922棋魂	50	13
923通灵童子	29	9
930-1千与千寻	2	1
930-2千与千寻II一猫的报恩	2	1
931飞鹰侠	3	1
933超音鼠	1	3
934网球王子	58	12
935-1吸血鬼猎人D	2	1
935-2新吸血鬼猎人D	0	1
936大都会	2	1
937美少女战士R	3	3
942电击作战	5	2
944樱桃小丸子	2	1
947-1圣战士(TV)	17	6
947-2圣战士(OVA)	1	1
948分身战士	10	3
951翼神传说	15	4
954新吸血鬼	6	2
956幻魔大战	9	1
956-2幻魔大战	2	1
957-1机械人真频	8	2
957-2机械人真频第二部	7	3
958名侦探福尔摩斯	9	4
959人形电脑天使心	20	4
961青出于蓝胜于蓝	16	3
962-1拜托了老师	13	2
962-5拜托了老师双子星	6	2
963东京地下城奇兵	7	2
964全金属风暴	20	4
965守护者	20	4
965-2守护者一黄昏的手镯	6	2
967天使一小生意气	23	3
968寻找满月	23	4
970十二国记	20	6
975鬼眼狂刀	15	4
978圣石王者	17	8
979最终武器彼女	9	3
980UFO星女	8	3
982小小雪精灵	9	4
983宝瓶时代	8	3
984栗酱少年	36	9
985镜女骑士	5	2

以下节目只有VCD版本

节目编号及名称	VCD
149银碧之舰队	2
002-2妖子魔剑	6
005-1男儿当入樯(珍藏版)	2
005-3男儿当入樯(TV)	35
010-2JOJO冒险(第二卷)	9
014-1408ms小队(完结篇)	1
014-16SD高达G世	1
014-18MS08小队米兰传说	1
014-19蓝色高达	1
014-21机动梦日记	1
014-22高达MTV	1
014-23兰色高达	14
014-24高达W战争回忆录	4
014-25G高达(剧场版)	2
014-26W高达杀人课	2
014-27ZZ高达(剧场版)	2
014-28X高达(剧场版)	2
014-29高达0079(剧场版)	2
037-2怪医秦博士(TV)	8
052-1城市猎人一天才教授	2
052-2城市猎人一爱与连发枪	2
052-3城市猎人一百万美金	1
052-4城市猎人一海湾之战	1
052-699城市猎人	2
052-7城市猎人(OVA)	5
058-1樱花大战全集	2
058-2樱花大战(OVA)	6
058-4樱花大战真人版	3
058-8樱花大战巴黎篇	2
060碧奇云一兰色种子	13
061-1万能文化猫娘	6
061-2万能文化猫娘(OVA)	3
062-3幽游白书(电影版)	1
062-4幽游白书一大百科	1
062-5幽游白书一飞影之章	1
062-6幽游白书一幽助之章	1
071-1卒业	4
071-2卒业罗V	1
075风魔小次郎	6
078圣子到BOY	12
079-3天地无用炎夏之圣诞	2
079-6天地无用外传	9
079-7天地无用地球篇	7
079-8天地无用宇宙篇	7
082-12超时空要塞爱丽斯	2
082-9超时空要塞D7(OVA)	4
089-1龙珠Z之冥界超激战	1
089-2龙珠Z银河最强战士	1
089-4龙珠一地球保卫战	1
095斗神传	2
105-3幸运女神剧	2
111-6秀逗魔道士(OVA)卷二	2
111-7秀逗魔道士剧场版	4
111-8新秀逗魔道士	1
111-9秀斗魔道士延续篇	5
113阿尔斯兰战记	4
115-2相聚一刻(剧场版)	1
123-1浪客剑心(特别篇)	1
123-10浪客剑心四乃森仓紫	1
123-11浪客剑心漱田宗次郎	1
123-12浪客剑心相乐左之助	1
123-13浪客剑心剑技大全	1
123-14浪客剑心名胜全集	1
123-5浪客剑心未放映之迷藏	1
123-6浪客剑心逆刃刀	2
123-7浪客剑心明治剑客浪漫谭	1
123-8浪客剑心珍藏版	3
123-9浪客剑心人气排行榜	1
134宫崎峻MTV	1
148-2攻克机动队M66	1
152-1少女革命(TV)	13
152-2少女革命(剧场版)	2
154-1天空战记	3
158-3新北斗之拳(剧场版)	1
162-1宠物小精灵TV版	26
162-10宠物小精灵皮丘圣诞节	1
162-4宠物小精灵皮卡丘的寒假	1
162-5宠物小精灵体育对抗赛	1
162-6宠物小精灵皮卡与皮卡丘	1
170铁拳1+2	2
188-10银河英雄传说螺旋迷宫	7
188-11银河英雄传说外传千亿之星千亿之光	6
188-12银河英雄传说外传反叛者	2
188-2银河英雄传说银英(TV)	55
188-3银河英雄传说外传星之海洋	1
188-4银河英雄传说外传污名	2
188-5银河英雄传说外传朝之梦夜之歌	2
188-6银河英雄传说外传白银之谷	2
188-7银河英雄传说外传黄金之翼	1
188-8银河英雄传说外传英雄传说	2
188-9银河英雄传说战国群雄传	18
201-1拳王97	2
201-2拳王98	1
201-3拳王99	1
201-4拳王2000	1
201-5拳王新99	2
211统梦	1
212-1侍魂破天草降魔之章	1

节目编号及名称	VCD
212-2侍魂斩魔传	2
234真女神转生	2
246-3纯情房东俏房客可奈子篇(OVA)	1
246-4纯情房东俏房客景太郎	2
246-5纯情房东俏房客特别版	3
302末日危机	2
304我希望你在这里	2
307地球守护者	2
309秋秋公主	4
313绝对任务	2
314钢琴少女	1
317情感的约束	2
318可可露图书馆	2
322钢铁侦探	7
323花田少年史	2
324新春羽毛球大赛	1
329幽浮宝贝	15
330狂热前锋	1
339奇钢仙女	3
358奇诺之旅	1
360百变之星	3
362最后逃亡	3
363野犬奇兵	1
364老鼠小子	3
367学园梦幻队	2
500-2圣斗士最终战士	1
500-3圣斗士黄金苹果	1
500-8圣斗士神与神激战	1
505-1金田(TV)	13
505-5金田一人偶世界	5
505-7金田一神秘马戏团	4
505-9金田一学园七个不可思议杀人事件	2
507-1卡通MTV精选I	1
507-2卡通MTV精选II	1
507-3卡通MTV精选IV	1
507-4卡通MTV精选V	2
509-1生化危机2CG	1
509-2生化危机2真人版	2
509-3生化危机3CGCG	1
509-4生化危机3真人版	2
509-5生化危机2002真人版	2
526-1太空战士8代CG	1
526-2太空战士9代CG	1
526-3太空战士八MTV	1
526-4太空战士(电影版)	2
526-6太空战士10(TV)	8
528五星物语	1
530鬼神童子	2
532精灵使	1
534杀人课	2
536世界末日	2
538特搜机动队	3
540-1GS美神(剧场版)	1
540-2GS美神(TV)	15
548-1魔术师奥梵第一部	9
548-2魔术师第二部	12
552-3海贼王发条岛的冒险	1
552-4海贼王黄金大海盗	1
555美丽的黄金	2
558-1街霸II剧	2
558-3街霸(TV)	14
559-2棒球英豪一最后冠军	3
562-3福星小子情侣乐天派	2
562-4福星小子求你说声我爱你	2
562-5福星小子鬼姬传说	2
562-6福星小子绮丽人之梦	2
562-7福星小子特别版	1
562-8福星小子阿清的未婚夫	1
562-9福星小子OVA	3
563-1绝爱	1
563-2绝爱(OVA)	3
565-1东京巴比伦	1
565-2东京巴比伦东京惊魂	1
567快乐蒸气探团	1
568银河少女警察	6
572-2地狱先生恐怖新学期	1
572-3地狱先生(TV)	16
573-1柯南两大杀人事件	2
573-10柯南八代	10
573-100柯南法庭对决II菲对九条	1
573-101柯南危险的处方笺	1
573-102柯南九个门大搜查	1
573-103柯南超级汽车陷井	1
573-104柯南诅咒的假面的冷笑	1
573-105柯南在黑暗中传出的神秘枪声	1
573-106柯南偶像们的秘密	1
573-107柯南狩养森林的不在场证明	1
573-108柯南酒窖密室事件	1
573-109柯南南纪北滨神秘之旅	1
573-11柯南毛利小五郎	2
573-111柯南友情与杀意的关门海峡	1
573-112柯南回来的受害者	1
573-113柯南大阪的三K事件	1
573-114柯南图画中的绑架犯	1
573-115柯南元太的灾难	1
573-119柯南-看不见的嫌疑犯	1
573-12柯南第十位乘客	2
573-120柯南-急忙掩饰的忽略	1
573-121柯南-浪花剑士与太各之城	1
573-122柯南-雪夜的恐怖传说	1
573-123无声的证据	1

节目编号及名称	VCD
573-124与黑暗组织的接触	2
573-125上天奇妙的惩罚	1
573-126字迷婆婆失踪事件	1
573-127柯南幽灵屋的真相	1
573-128柯南摇晃的餐厅	1
573-129柯南夕阳染红的女儿节人偶	1
573-13柯南超级杀人计划	2
573-130柯南栏杆破坏的瞭望台	1
573-131柯南向日葵公馆里的枪声	1
573-132柯南平次与失踪的少年	1
573-133柯南来自芝加哥的男人	1
573-134柯南阳光普照的地方	1
573-135柯南玷污的假面英雄	1
573-136柯南幸运的雪茄盒	1
573-137柯南不在场证明的隐身术	1
573-138柯南消失的绑架逃逸车	1
573-139柯南服部平次走投无路	1
573-140柯南火焰中的红马	2
573-141柯南生日饮酒之谜	1
573-15柯南黑天使的翅膀	2
573-16柯南本万刑事之恋爱物语	2
573-17柯南太顺利的推理	1
573-26柯南2001最新TV版	10
573-3柯南黑暗组织女子	2
573-31柯南月与星与太阳的故事	1
573-32柯南流水亭流出的杀意	1
573-33柯南鸟取蜘蛛屋之怪事件	1
573-34柯南少年侦探团消失事件	1
573-35柯南名家连续惨死事件	1
573-36柯南暗夜公爵	1
573-37柯南幽灵船	1
573-38柯南外交官杀人事件	1
573-39柯南体育俱乐部杀人事件	1
573-40柯南插画画家杀人事件	1
573-41柯南行动电话杀人事件	1
573-42柯南荷姆斯弗利克杀人事件	1
573-43柯南滑雪别墅阴影事件	1
573-44柯南雾天狗传说发生事件	1
573-45柯南歌南当红艺人杀人事件	1
573-46柯南维纳斯之吻	1
573-47柯南乌取屋之怪解决篇	1
573-48柯南暗黑中的死角	1
573-49柯南死亡的复活出	1
573-50柯南宝刀争夺战	1
573-51柯南性命交关的复活	4
573-52柯南被杀了四次的男人	1
573-53柯南没消失的证据	2
573-55柯南神秘乘客	2
573-56柯南公寓坠楼事件	1
573-57柯南英语老师VS西部名侦察	2
573-58柯南黑暗组织再会	3
573-59柯南十六人的怀疑者	1
573-60柯南怀古饭店神秘事件	2
573-61柯南通往迷宫的入口	2
573-62柯南被封印目慕的秘密事件	2
573-63柯南年幼的目击者	1
573-64柯南流水亭的玄机	2
573-65柯南工藤新一MY事件发生篇	1
573-66柯南红鬼村火节杀人事件	1
573-67柯南周一晚上七点半杀人事件	1
573-68柯南丧失记忆的美少女事件	1
573-69柯南仙人掌杀人事件	1
573-7柯南青山岗昌短篇组	1
573-71柯南中华街的似曾相识	2
573-72柯南竞技场上无差别	1
573-73柯南迷样信息狙击事件	1
573-74柯南迷失森林中的光彦	1
573-75柯南咖啡厅馆突然闯入事件	1
573-76柯南龙神山坠落事件	1
573-77柯南红色杀机梦幻曲	1
573-78柯南木菇熊与侦探队	1
573-79柯南孤岛的公子与龙宫城	2
573-8柯南意味深长的音乐盒	2
573-80柯南五彩传说的书中豪宅	1
573-81柯南本厅之刑事恋爱物语四	1
573-82柯南复仇的海湾	1
573-83柯南战斗游戏的陷阱	1
573-84柯南法庭对决II	1
573-85柯南警察手册丢失事件	1
573-86柯南迷宫的阴暗	1
573-87柯南迷宫的狂热球迷	1
573-88柯南毛利的冒充者	2
573-89柯南爱与决断的破碎	1
573-9柯南阿兰的初步推理	1
573-90柯南商业繁荣的秘密	1
573-91柯南新干线护送事件	1
573-93柯南爱与决断的破碎	1
573-94柯南充满杀意的陶瓷教室	1
573-95柯南陷入网中的迷团	1
573-96柯南松江玉逃连句十四番胜负	1
573-97柯南OK牧场的悲剧	1
573-98柯南屋形船震惊的钓鱼事件	1
573-99柯南红色杀意的狂想曲	1
575-4星界之纹章(特别版)	2
577琥珀之追击	1
578风之名仗	2
580勇者斗恶龙	10
581破邪大星	3
583麻末之部屋	2
586-1心跳回忆动画版	2
586-2心跳回忆真人版	2

节目编号及名称	VCD
587-1影技	9
587-2影技剧场版	2
593-2GTO(麻辣教师)真人版	2
594恋爱候补生	1
596-1水晶国传说剧场版	2
596-2水晶国传说OVA	3
599学校幽灵	6
606八云立	1
609梦幻骑士龙之宝玉	5
610-2魔界小分队	1
614课本没教的事	2
615恶魔战士	4
617-1哥布拉剧场版	2
617-2哥布拉TV	11
619-1逮捕令OVA	6
620阳光之树	1
621兽兵卫	2
623六神魔合体	2
626-3新白色猎人	3
627AD警察	6
629独裁者	1
630十兵卫	5
634真夜中之侦探	6
636-1倒凶十将传	3
636-2倒凶十将传一封魔五行传承	1
637火宵之月	2
638电脑战记	3
639-2封神大百科	3
640无限地带	6
643炎之记忆	2
652钢铁新世纪	4
654新吹波糖危机	7
661-1高智能赛车	2
661-5最终挑战者	1
661-6新世纪GPX并列第一	5
663-1最游记(TV)简集	1
663-4最游记OVA	1
664灵魂力量	9
666迷宫物语	1
670魔影紫光	2
672地裂	1
674-3库洛魔法使第二部	12
674-5库洛魔法使延续篇	7
674-6新库洛魔法使剧(英文版)	2
677秘密警察	4
678-2流星花园	18
678-3流星花园II真人版	30
680-1机动警察(剧)	2
681我是大哥大	7
683神秘机械女神	3
684-1足球小将世青篇	5
684-2足球小将小学篇	7
684-4足球小将欧洲篇	8
684-6足球风云	1
684-7哨声响起	5
686沙罗曼蛇	2
687-2装甲骑兵(TV)	18
689制之大地	1
691闪电霹雳车	4
692梦中相会	3
694通灵公主	6
695思春期美少女	2
697-2勇者王(剧场版)	2
698武神传说	3
699众神的黄昏	1
700电脑刑事档案	3
705亚里安	2
707变色龙	3
708-10乱马1/2热斗篇(第八部)	6
708-2新乱马OVA	3
708-7乱马1/2热斗篇(第五部)	7
708-8乱马1/2热斗篇(第六部)	7
708-9乱马1/2热斗篇(第七部)	7
712寒冷前线	1
713刀魂(DC游戏CG版)	2
714车神传说	2
715快刀乱麻	1
716亚里沙	1
717幽幻怪社	2
718战国魔神	13
719圣露米学院	2
720-2天使之尾	6
723钓鱼武状元	9
725奥美帝	2
726天城奇兵	2
729星际争霸战	6
732-3钢铁天使久留美式	4
732-4钢铁天使零	1
736伊甸少年	13
738默士录	1
739魔法使	3
740钢铁神兵	7
743鲁邦暗杀指念	2
746兽战士女	9
747传说巨神	4
750银河星国传说	2
751-1雷朋三世爱情篇	2
751-2雷朋三世辞书库	2
751-3雷朋三世危机一发	2
752佩家女孩	6
753翼天使之声	6

节目编号及名称	VCD
754超兽传说	2
756黄金战士	6
757D4公主	4
758秘境探险	2
759-1机械女神(TV)	26
759-2机械女神剧场版	2
760无休战将	6
761高校职光战士	1
762红发少女安妮	1
763雷电X	1
764圣兽机	1
765北长	1
767创世纪战士	3
768幻魔大战	2
769杀人机器	1
770时空之旅	2
771救命樯	1
772极黑之翼	1
773反黑风暴	2
774伴龙少女	2
775美李不思议之国	1
776乐胜	1
777金星战记	2
778咒语鬼精灵	1
779-1柔之道番外篇	2
779-2柔之道奥运会	2
780雌威队	2
782虚界之魔兽	5
783午夜风情	9
785漫游记	5
788天使宝贝蛋	9
789超入学园	2
790冷面魔影	5
791依然	2
794东邪西毒	4
796美少女枪神	2
797天国女神	1
799特别的她	3
800-1铠传OVA	3
800-2铠传武士军队之讯息	2
800-3铠传辉煌帝传说	2
801禁区外的少女	13
802太空漫游者	2
803快感乐园	15
804心动的偶遇	6
805乱战突破	2
808乐感	1
810-3"变形金刚(TV)19"	2
813间之楔	2
816中华一番	11
818漫画英雄	2
822阳光普照	1
823学生妹	2
824令人战栗的格林童话	1
825传说的伙伴	1
827-2蜡笔小新温泉大决战	2
827-3蜡笔小新特别版	1
827-4蜡笔小新跨越地球篇	1
827-5蜡笔小新TV版	12
828公园前派出所	2
830-1数码宝贝	1
830-2数码宝贝操盘手	4
830-3数码宝贝代情落兽的逆袭	1
830-4数码宝贝之暗黑斗暴龙	2
830-5数码宝贝TV版	18
831机巧奇传战记	2
832无敌王	2
833想见到你	1
834-2太阳王映画恐龙	2
834-4太阳王秋季特别节目	2
834-5太阳王翼之勇者	2
834-6太阳王新学期特别节目	2
837织田信长(真人版)	2
838伙头智多星	12
839超人古加	17
841少年科学俱乐部	1
842此时此地的我	5
843机器猫	26
844破坏魔定光	1
845生死一刻	1
847反斗小皇子	1
848魔法天使	18
849不文明泰山	11
851-1猎人(TV)	31
854格斗女神	3
855泪眼煞星	4
859我爱泡影	8
860无敌神拳	1
863马丽丝	3
864-1咸蛋超人	1
864-2咸蛋超人狄格外传	2
864-3蒙面超人空蛾(真人)	2
865星际迷航	4
867原罪	1
868一切随时光流逝	4
869古墓丽影	2
872湘南爆走族	2
873小魔女朵瑞咪	1
876疾风少年	2
878辣妹当家	11
879爆转陀螺	2

节目编号及名称	VCD
880死亡的思考	3
881卡利奥斯托洛城	2
883天才风水师一水铃	2
884手塚治虫特典	1
886希望之蛋	1
887亚利安第九学园	2
889-2妹妹公主II	7
890学园战记	3
891金太郎	4
892爱的寄托	3
893-1欲望	10
893-2欲望II	9
897集合之战	5
898魁男孰	1
899X电车县险	1
900娱乐金鱼眼	4
903恶星的诱惑	7
906绿林寨	3
907精灵守护者II	4
909梦园	2
912太阳之船	4
913亚洲龙	2
914FAKE	1
915魔法少女猫	4
918-1莎木电影版	2
918-2莎木II	4
919动感美少女	1
922-2棋魂特别版	1
924-1学校怪谈	1
924-2学校怪谈之邪鬼传说	1
925哈雷小子	1
926-2银河晶险战记	2
927超者雷登	13
928年其顿的恶魔	2
929幻象战士	7
932寄生前夜真人版	2
930时空游侠	2

节目编号及名称	VCD
941超人高斯电影版	2
943死神之迷	4
945七濑神探	1
946电脑战队	9
949娇刀传	9
950高校女孩	7
952铁拳IV	1
953猫眼神偷	2
955弹珠超人	9
960-1银河天使队	7
960-2银河天使II	3
962-2拜托了老师(OVA)	1
966暴走猎人	13
969黑豕	2
971神雕侠侣	2
972德国轰炸机	1
973盗贼王	11
974蓝色回忆	3
977魔法街	5
981朝雾的巫女	3
987炎之蜃气楼	5
989娜可露露	1
990烽罗万象	2
991秋之回忆	3
993我的邻居山田君	2
994御龙少年	9
995D-D龙骑士	8
996我的漂亮女友	2
997星之声	1
998美雪美雪	19
999陪卿疯狂	3
162-12宠物小精灵雷皇传说	2
951-2翼神传说剧场版	2

北京博凯利欣游戏精品邮购价目表

旦快乐！

款款超值尽爱带给您心动的感觉

新年来临之际博凯利欣公司全体员工祝一直支持我们的玩友在新的一年里身体健康、事业发达、学业有成。并且我们在新的一年里： 用更好的商品质量，更优质的服务、更快捷的快件的邮购速度、更好的售后服务、更优惠的价格来回报广大玩友对本公司的支持！并且我们为您邮购商品上双层保险，即所售所有商品均有售后服务，常年维修，全场购物零风险，决不做虚假广告，免去您所有的后顾之忧！本公司采用快件邮购商品，如您在6天内未收到物品，请尽快与我们联系！核对您的地址以免延误您的收发时间，如方便请把电话留下，以便我们与您联系！**在博凯利欣购物让您省心！放心！开心更有惊喜带给你！**

主机自选区

微软128位X－BOX主机：原手柄＋电源线＋AV线＋完美直读＋摇控器　1580
微软128位X－BOX超值套餐： 主机＋双原手柄＋大电源＋AV线＋完美直读＋记忆卡＋摇控器＋游戏10张　1720
PSone袖珍游戏机（原配振动手柄＋电源＋AV线）　450
PSONE：袖珍游戏机超值套餐： 双振动手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋液晶屏＋充电器＋金手指＋20款游戏（自选）　720
DC主机超值套餐： 美版/日版/欧版/亚版＋送配件（自选）价值300元内＋VCD播放器＋DC模拟器（任选）＋AV线＋火牛＋30款游戏（自选）　680/630/580/550
任天堂：神游机＋神游卡＋电源＋视频线　620
NGC超值套餐主机＋原手柄＋AV线＋电源线＋NGC（正版自选1张）　1230

GB GBA单机

GBASP主机原配＋（GBASP主机＋锂电充电器＋GBASP电源）　680　颜色：银色、蓝色、黑色（可折叠液晶版）
GBASP主机＋（GBA卡＋GBASP配件价值200元内＋GBA电源）　780　颜色：银色、蓝色、黑色（可折叠液晶版）
GBASP超值套餐＋GBASP主机＋配件（自选）价值100元内＋新产品（自选）＋GBA卡（自选）价值300元内　880
GBASP皮卡丘限定版主机＋（GBA卡价值200元内＋GBA电源）　810　颜色：橘黄色
GBA荧光机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元（自选 数量不限）紫色、蓝色　630
GBA32位手掌机＋GBA卡　颜色：蓝透/蓝/紫/粉透　430
GBA32位手掌机＋送（GBA卡＋GBA配件）价值300元内（自选）数量不限　颜色自选 蓝透/蓝/紫/粉透　530
GB彩机/薄机/厚机＋送GB卡（自选）价值80元内不限卡数　300/200/165
GBA超值套餐： GBA主机＋送配件（自选）价值100元内＋送GBA新产品任何一款（自选）＋送GBA卡价值300元内卡＋送GB卡价值80元自选　650
GB厚机超值套餐： 厚机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　220
GB薄机超值套餐： 薄机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　240
GB彩机超值套餐： 彩机＋送配件（自选）价值100元内＋送GB卡80元自选不限卡数　430
GB超大屏幕超薄手掌机＋送GB卡80元内自选　260

（本公司经营各种8位、16位、32位、64位、128位等市场主流游戏机价格优惠、质量保证，因版面有限部分游戏机未刊登，欢迎本市及外地玩友来电咨询或索取详细主机目录表。）

本公司高价回收各种二手游戏机，按本区价60%–70%回收外地玩友可寄回收，货到当天即返款，并附赠8情侣表或会员卡

主机50元／台　GB机20／台　GB套机30元／套　快件邮费

应广大顾客的要求，现增加DC、SS节目邮购，目录／份5元（含邮费）游戏节目应有尽有，欢迎邮购。

本公司所售主机包括二手主机均保证质量，让您花最少的钱拥有质量最好的主机，免去您的任何后顾之忧！

本公司现聘请具有10年维修经验广东技师，专业维修各种游戏机，成功率95%以上，价格合理，维修速度快，为您解决各种游戏机的疑难杂症。让您重新拥有到自己的游戏。

凡在本公司购买任何一款主机超值套餐者均送精美游戏机一台想知道自己还能在拥有一台什么样的游戏机吗？那就快快行动吧！莫失良机谜底就掌握在你自己手里，并有会员卡、复读机、人物模型奉送，数量有限，送完为止！

二手机自选区

商品	价格	型号
PS2超值套餐：PS2主机＋双原震动手柄＋原8M记忆卡＋完美直读（无需引盘）＋电源＋AV线＋遥控器＋20款游戏自选	1050	型号：30001/30002/39000
PS2原配机：震动手柄＋AV线＋完美直读＋电源＋游戏	850	型号：30006/30000
GBASP超值套机＋（送卡＋配件）自选300元内	580	
九成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PSVCD卡＋20款游戏（自选）	410	型号：7501/7500/9001/9002
八成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS原装液晶记忆卡＋20款游戏（自选）	350	型号：7000/5501/7001
七成新PS超值套机（自选）＋送配件（自选）价值200元内＋PS震动方向盘＋20款游戏（自选）	315	型号：5500/7002/9003
SS超值套机三洋光头/JVC光头＋（双手柄＋4MB加速卡＋樱花记忆卡＋金手指卡＋电源＋20款游自选	260/320	
DC超值套机：美版/日版/欧版＋送配件（自选）价格200元内＋20款游戏（自选）	450/380/350	

商品	价格
PSONE超值套机：主机＋送配件自选200元内＋电源＋AV线＋旅行充电电源＋20款游戏自选	400
GBA主机＋送卡（自选）价值300元内	380
超任一体机（送游戏）＋双手柄＋电源	320
世嘉16位手掌机加送两盘卡	300
NGP彩机＋送两盘卡	220
WSC手掌机＋送卡2盘	250
NGC主机＋手柄＋电源＋AV线＋记忆卡＋正版碟两张	980
GB彩/薄/厚/荧光机＋送卡价值80元内自选	280/130/110/230

主机50元／台　GB机20／台　快件邮费

凡在本公司购买任何一款二手超值套餐者也可获得精美游戏机一台、会员卡、太8手表、高达模型，数量有限，送完为止！

新产品

产品	价格
A、GBASP振动手柄：它可带您进入一个动感的游戏世界	60
B、GBASP彩色机壳：想让您心爱的游戏机在新的一年里换上新装吗？彩色机壳帮您实现愿望（粉色、黄色、蓝色、黑色、银色、天蓝色、红色）	60
C、鹰之眼摄像头：高清晰度可对应数码摄相机、电脑	160
D、GBA中文翻译卡可连接GBA卡可将英文、日文翻译成中文，准确率100%	95
E、EZ－FLSH2 256兆可录机、可录卡内附送GBA游戏光碟	680
F、PS2无线摇控震动手柄（磨沙网面，可充电您可以在房间任何位置都可以控制您的游戏机，超震动手感让您感觉到前所未有的快感）	230
G、利明32位游戏机＋VCD＋CD＋MP3＋MP4＋双手柄＋AV线电源＋送20款游戏（可对应所有PS游戏）	480
H、万用原装便携式液晶显示屏（5.5寸适用于PS2、XBOX、DC、PSONE主机全新感受，旅行最佳携带品。）	750
I、GBA便携式VCD播放光碟器，可用GBA观看VCD影碟，加送一根GBA连线，乐趣无穷全在GBA，赶快享受一下吧！	220
J、GBA S端子线（GBA可与电视连接，这样您就可以在电视上感觉一下GBA游戏的魅力）	90
K、GBA万用电视天线，想用GBA看电视吗？只要有了GBA电视天线，会满足您任何要求	150
L、GBA网通储蓄卡（送耳机及电脑连接线一根）可与电脑连接下载游戏，并可储存，想用GBA听MP3歌曲吗？只要拥有网通储蓄卡，就可以实现，下载MP3歌曲可储存，无论在何时都可以收听你所喜爱的歌曲	160
M、GBA超薄液晶显示屏，GBA屏幕过黑往往给您带来烦恼，现在有了液晶显示屏就不会了，无论在任何强光下都会给您带来明亮的效果。	160
N、GBA万用金手指卡（送金手指书一本）不用攻略帮您通关包括所有GBA游戏	120
GBA 32M/64M可录机可录卡：您想不用花钱就能得到GBA卡吗？只要拥有了GBA32M/64M可录机、可录卡，就可以实现	32M/170；64M/220
O、GBA128M/256M可录机可录卡（可同时刻录5－6盘GBA卡带、可从电脑上下载游戏MP3歌曲、可储存百种歌曲）电影播放游戏，可储存可观看文本文件用GBA来提高您的学习成绩。再不用花钱购买卡带，功能无限，	
P、享受一下128M/256M可录机会给您带来的乐趣吧！（此卡不参加GBA套餐新产品自选）	380/580
Q、GBA压缩动画卡（可在GBA上观看压缩动画片，也可直接从网上下载动画片，此卡会给你带来无穷乐趣）	280
R、GBA金手指掠夺者2全中文截面内藏最新GBA游戏密码，可独立存储记忆，可转录游戏卡的记忆，可自动识别游戏卡带，待慢动作画面，让您更快享受到游戏的魅力	180
S、便携式超薄液晶彩监5.5寸可接收有线电视对应所有游戏机	300
T、VCD＋MP3＋CD随身听：可播放CD、VCD、MP3，具有高效防震功能，（送遥控器，高保真耳机＋电源AV线）	385
U、索尼原装CD随身听：送原装耳机＋电源＋线控。颜色：海洋蓝透/蓝色	380

购128M可录机、可录卡送64M可录卡一个，购买256M可录机、可录卡送128M可录卡。

快件20元邮费

以上产品本公司会员均免邮费，并享受六折优惠，并送各种高达人物造型1个，会员卡可自选，数量有限，送完为止。

配件自选区

配件	价格
X－BOX原震动手柄/摇控器	180/220
DC手柄原装/组装/格斗/震动手柄	50/30/30/50
DC记忆卡2M/8M记忆卡	29/35
DC原装记忆卡（带屏幕）/4M带屏幕记忆卡	60/60
DC震动卡 组装/原装	22/73
DCVGA/万用VGA	39/200
DC用PS模拟器（DC上可玩PS游戏）	80
DC用GB/NGP模拟器（DC上可玩GB/NGP游戏）	25
DC用超任模拟器（DC上可玩超任游戏）	65
DC用GBA模拟器（DC上可玩GBA游戏）	30
DC用N64模拟器（DC上可玩N64游戏）	150
DC万用SS模拟器（DC上可玩SS游戏）	40
DC万用街机模拟器（DC上可玩街机游戏）	40
DC万用金手指盘/开机盘	35/20
DC万用VCD播放器（送最终幻想VCD一套）	45
DC原装键盘/鼠标	73/42
DC振动光枪/原装光头	72/120
DC制转/PS制转	30/35
PS原装光头	150
PS金手指盘（可对应所有机型的主机）	30
PS 120格记忆卡	45
PSONE旅行充电电源	150
PSONE VCD卡	180
PSONE限定记忆卡/背包	30/33
PS2原装震动手柄	150
PS2加力方向盘	180
PS2原装无线遥控枪	180
PS2手柄四分插	60
PS2金手指卡＋盘/2002金手指书	120/40
PS2 8M记忆/原装包	150/90
PS2 PS2三合一（手柄分插＋支架＋遥控器）	120
PS2 遥控器、原装光枪	60/150
PS2 S端子线/原VGA	150/80
PS2超任模拟器（可在PS2上玩超任游戏）	40
PS2DC模拟器（可在PS2上玩DC游戏）	50
PS2世嘉模拟器（可在PS2上玩世嘉游戏）	50
PS2原装光头	280
GBASP无线耳机＋收音机	80
GBASP旅行充电器	60
GBASP锂电充电器	80
GBASP及GBA通用耳机/保护镜面	30/20
GBASP万用包/对战线/皮套	30/20/10
GBASP与电脑联接线	50
GBASP放大镜＋摇杆	30
GBASP耳机转接器	20
GBASP水晶镜面/青铜水晶贴纸	30/18
GBASP多彩机壳/坐充电器	30/60
GBA太8全屏超薄冷光管（超亮型）	80
GBA手提式旅行包/万用旅行包	30/45
GBA车载充电器	40
GBA透明皮套/对战线	10/15
GBA镜面/摇杆	10/10
GBA夜用灯/背光灯	20/30
GBA后盖/放大镜	15/17
GBA旅行充电电源/充电器	35/25
GBA手柄式盔甲	30
GBA耳机＋摇杆＋镜面	30
GBA高能充电器（10小时）＋收音机立体声双喇叭	50
GBA/GBASP耳机＋收音机	30/40
GBA水晶镜面	20
GB掠夺者金手指卡/GB魔术卡	80/25
PS/2002加强版金手指书（送金手指盘一张）	40
GBA攻略全书（并附送游戏金手指）	40
SS/4M加速卡/SS樱花记忆卡	80/80
SS金手指/电源卡	80/95

快件邮费每件20元／慢件10元

凡购买以上配件 满100元者均送迷你型超人掌上游戏机一台，或送本公司会员卡一张或大8原声CD一张，数量有限送完为止。

GBA单卡区

游戏	价格
实况足球7	80
FIFA2004	60
特种部队	50
龙珠Z2	45
荣誉勋章2－日出（PS2版）	80
007烈火	60
垂钓巴斯鱼	50
龙屿地下城（PS版）	55
重返德军总部	50
波斯王子（PS2版）	55
忍者神龟（PS版）	60
SD高达G世纪（PS2版）	65
玛莉与路易RPG	80
洛克人EXE4	55
游戏王6（中文）	80
卧虎藏龙中文	75
寂静岭中文（PS版）	80
光明之魂2 中文/日文	90/65
圣剑传说中文/日文	90/55
幻想传说（中文）	65
勇者斗恶龙（中文）	55
名侦探柯南（中文）	60
合金装备（中文）	65
心跳回忆中文	60
机器人大战D中文版	70
零PS2版	65
坏瓦里奥3/4	45/55
我们的太阳	75
游戏王6中文版	90
列火之剑中文版	90
太空战士战略版（中文）	90
大金刚	55
火影忍者/鬼武者战略版（中文）	50/70
宿命传说（PS版）	60
合金装备（PS2版）	60
分裂细胞（PS2版）	60
疯狂出租车2（PS2版）	55
勇者斗恶龙怪兽	50
三国无双2（PS2版）	60
指环王3（中文）/指环王2	65/85
口袋妖怪（蓝宝石时钟版）	65
口袋妖怪（红宝石时钟版）	65
黄金太阳2（中文）	95
荣誉勋章（PS2版）	55
古墓丽影2中文	60
拳皇EX2	55
真女神转生光之书/暗之书（中文）	60
超级机器人大战OE中文	50
超时空要塞/梦幻模拟战	45/50
口袋弹珠台	50
黄金太阳日文/中文	45/50
皇家骑士团中文	48
恶魔城（1中文/2中文/3中文）	38/45/50
快打旋风1/2	25/38
三国志霸王大陆（中文）	55
沉默阻击手	48
魔法假期（中文）	60
索尼克1/2	38/45
星之海洋/马里奥赛车	55/25
V拉力3	35
机器人大战R中文	45
机器人大战A中文	42
游戏王7－决斗都会传说	85
游戏王8	85
口袋数码暴龙（红宝石中文）	60
口袋数码暴龙（蓝宝石中文）	60
合金弹头EX3	65
光明之魂（中文）	65
鲁娜传奇（中文）	50
幻想水浒传（中文）	55
纯情房东俏房客（中文）	60
铁拳3	55
风之克罗诺亚1/2/3	25/30/35
太格立志传	50
实况62002最终版	65
洛克人EXE3/街霸EX3	55/55
胜利十一人（WE）	60
特鲁尼克大冒险（中文）	55
生化危机（PS版）	80
恐龙危机（PS版）	60
星际争霸	55
樱花大战（中文）	60
皇版空战	55
牧场物语2（中文）	65
封神演义	55
红色警戒（PS）	65
火焰纹章（中文）	70
天使之翼（中文）	65
GT3	55
大航海（PS版）	60
古惑狼2（PS版）	55
轱辘小子2	55
玛丽2/3/4	28/30/35
鬼眼狂刀	50
萨尔达	50
超级恶（PS2版）	55
NBA2003	50
美少女麻将中文	60

快件邮费每件20元／慢件10元

合卡自选区

AK003黄金太阳中文、光明之魂中文、皇家骑士团、玛丽3……105
AK008拳皇EX、铁拳、街霸、恶魔城中文……95
AK101最终幻想、口袋妖怪蓝宝石中文、机器人大战OE……150
AK102口袋红宝石中文版）、古墓丽影中文、合金弹头EX、实况6……110
AK108合金装备、疯狂出租车、勇者斗恶龙、恶魔城3……115
AK201烈火之剑、三国无双2、梦幻模拟战……130
AK205洛克人EX3、特鲁尼克中文、火焰纹章中文、三国志中文……180
AK209机器人R中文、游戏王7、黄金太阳中文……130
AK288口袋红宝石中文、口袋蓝宝石中文、口袋翡翠中文、心跳回忆中文……135
AK318玛丽4、洛克人EX3、索尼克2、魔法假期中文……108

凡在本公司购买GBA卡者均可享受无限次换卡业务，并凡购买2盘者以上均送GB合卡1201一盘或会员卡太8挂表一只数量有限，送完为止。

GB合卡自选区

00401：牧场2中文、三国演义2中文、游戏王3中文、第五次中文……50
00402：机器人F中文、游戏王4中文、三国3、牧场2（全中文）……60
00411：口袋金中文、数码暴龙中文、第四次机器人中文、口袋银中文……60
00502：太空战士8中文、三国霸王大陆中文、2000格斗、合金弹头……55
00503：格斗王2002中文、心跳回忆中文、水浒传中文、第五次机器人大战中文、口袋水晶中文……80
00601：萨尔达、勇者斗恶龙、三国3、牧场2（全中文）……60
00606：生化危机中文、恶魔城2中文、哈里波特中文、数码怪兽水晶版中文、太空战士X中文、天诛4中文……95
01001：铁拳3、幽游白书2、洛克人、重击手、核金弹头、实况足球……40
01002：斩红郎无双剑、96格斗、快打旋风2、饿狼3、幽游白书、索尼克……50
01302：口袋水晶中文、口袋金中文、银中文、游戏王4中文、狐岛冒险中文……105
01305：萨尔达大地中文、机器人大战F中文、2001格斗核金弹头EX、勇者怪兽中文……130
01201：口袋金、银、红、青、绿、水晶、黄中文、牧场3中文……120
012601：拳皇96、97、98、街霸3、柯南、饿狼……45
0602：机器人大战A中文、黄金太阳、心跳回忆中文、太空战士9中文、越战2001中文、大航海……110
0801：口袋黄、红、青、绿中文、梦幻之星中文、三国傲视天下中文、第五次机器人大战中文……50
01101：太空战士4、三国霸王大陆、第五次机器人、海陆空大战、信长野望、大富翁中文……80
01102：牧场3中文、口袋水晶中文、NBA2001、坏玛莉3中文、口袋黄中文、饿狼五……75
01401：牧场3中文、牧场2中文、核金弹头、游戏王4中文、狐岛冒险中文、SD机器人中文、七龙珠中文……75
01405：三国志傲视天下中文、纹章传说中文、恶魔城2中文、幻想传说中文、勇者斗恶龙中文……90
01502：97格斗、龙珠、SD格斗、灌篮高手、恶魔城、核金弹头……50
02002：96格斗、饿狼传说4、幽幽白书4、七龙珠、太空战士（中文）……55
02201：口袋金、银、黄、青、绿、红、三国霸王大陆、大金钢2001、合金弹头……70
02401：牧场3中文、勇者斗恶龙中文、口袋金中文、狐岛冒险3、恶魔城2中文、坏玛莉3……70
08201：炸弹人RPG、朱罗纪公园3、合金弹头、双截龙2、王牌空战、美少女麻将（绝对不重复）……60

凡购买GB卡3盘以上者均送合卡1302一盘，或高达人物造型1个或会员卡数量有限送完为止，快件邮费10元／盘。

SS节目精选

光明力量1、2、3	梦幻模拟战1+2	魔女赌场ABC	飞龙RPG	魔兽争霸	越南战役	心跳回忆	御意见无用	洛克人X8	毒蛇格斗	异域巴洛克	梦幻模拟战5
SS精灵王	87/96拳皇	正义纹章	街霸3	三国武（中文）	大航海	机器大战F完结	失落的古代文明	黑之断章	救火奇兵	火热火热7	梦游美国
花小露大战	生化危机	创造球会2	仙剑奇侠传（中文）	密斯特（中文）	武士道烈传	吞食天地	高达飞翔舰2CD	异形	恶狼4	绿影仙踪	妖霸天下
热血亲子	恶魔城月下	骨头先生2CD	龙屿地下城2CD	格兰帝亚2CD	战国风云	生与死	恶魔战士3	水浒演武风云再起	闪电战机	太阁立志传	千年帝国之兴亡
紫炎龙	天草降临	雷鸟5	樱花大战2	D之食卓2CD	幻想水浒传	1945 II	侍魂3	合金装备	勇者大冒险	虎胆龙威	水浒传108星
世嘉拉力2	皇国浪漫传说	皇家骑士团2	超时空要塞2（2CD）	公主的皇冠	怒首领蜂	空牙外传	三国英杰传	街霸合集2CD	XM对街霸	VR战士III	迈向法国世界杯·足球

SS节目8元／张　买5张送1张　邮费10元

邮购汇款地址：北京市广安门邮局100053信箱001分箱　收款人：北京博凯利欣公司　邮编：100053　邮购查询时间：早10：00—晚16：00（周二休息）

邮购查询、咨询售后服务电话：(010)63274599　地址：北京市广外马莲道甲17号（此地址不收汇款及信件）乘46马莲道南口下车向东50米路北、609红莲南路下车对面即到

郑重声明： 因业务繁忙，经顾客要求本公司在晚18点－19点之间特增加1小时邮购查询及咨询时间，凡在白天打不进电话的外地玩友可在这个时间与我们联系，我们会为您进行周到的服务。

因市场变化个别产品会有浮动，请谅解！本市玩友以店堂价格为准，广告版权、解释权属本公司所有请来电来函查询。

FENT 纷特数码 梦工场

激情舞动精彩生活

企业注册号:6200002005360

快捷的邮购
完善的售后
个性化的服务
为您打造一个理想的购物空间



如想更加了解我们，请您点击：WWW.ChinaFENT.com

本公司专营索尼、松下、佳能、JVC、三星等数码产品、游戏机及各类周边配件

纷特承诺：
1、进货源可靠，货源充足，有绝对的价格优势及质量保证。
2、所售产品均质保一年，终身维修（随产品附有详细保修章程）。
3、设有专业的邮购和客服两大部门，确保您的汇款正确无误，发货准确、迅速，售后体系完善，为您提供个性化的追踪服务，能及时、准确的解答并解决您的疑问及所遇到的困难。
4、所邮购物品均以快件发出，如5天内未收到所购物品，请您及时联系我们，我们会给您一个准确的答复。
5、我们杜绝以假充真，以次充好，真正实现购物“零”风险。
6、我们以用户当亲人，视用户为家人，用户永远是对的经营理念，全力为您打造一个理想的购物空间。

纷特到底怎么样？您一试便知！

检督电话：0931-8820956

精品套机（快件邮费 50大件 30小件）

项目	价格
PSⅡ套机（原装39001＋PSⅡ原柄×2＋原装8M记忆卡＋遥控器＋直架＋专用电源＋游戏10款）	1780元
PSone套机（原装主机＋PSone原柄×2＋PSone专用记忆卡＋电源＋游戏10款）	620元
Sp套机（原装主机＋火牛＋专用包＋锂电＋座充＋游戏卡1款）	880元
GBA套机（原装主机＋专用包＋冷光灯＋高效充电器＋游戏卡1款）	550元
NGC套机（原装主机＋原柄＋电源＋正版游戏1款）	1380元
XBOX套机（原装主机＋原柄＋电源＋游戏10款）	1850元

原装单机 快件邮费30大/20小

项目	价格
PSⅡ39001（原震＋AV线＋电源）	1480元
Psone套机（原柄＋AV线＋电源）	520元
SP原装单机	780元
GBA原装单机	480元
NGC（原柄＋AV线＋电源）	980元
XBOX（原柄＋AV线＋电源）	1750元



GBA卡带（全新） 快件邮费1盘5元2盘以上均10元

128M：73元	64M 38元		32 24元
新约圣剑传说（中文）	瓦里奥制造	银河战士（中文）	玛莉赛车
烈火之剑（中文）	机战D（中文）	龙珠Z2	玛莉1A
勇者斗恶龙（中文）	机战OE（中文）	牧场物语（中文）	玛莉2A
最终幻想战略版（中文）	机战R（中文）	大金刚	玛莉3A
光明之魂（中文）	机战A（中文）	合金弹头	玛莉4A
我们的太阳（中文）	恶魔城月轮（中文）	Ct特攻部队	V拉力3
索尼克2（中文）	圆月舞曲（中文）	海贼王	颠峰赛车
指环王双塔（中文）	白夜（中文）	斯塔菲2	空战雄鹰
鬼武者（中文）	阿拉丁	坏玛莉	俄罗斯方块
分裂细胞（中文）	街头涂鸭	黄金太阳（中文）	NBA
黄金太阳2（中文）	火影忍者	赛尔达	

因版面有限，如需其它产品的详细资料，请来电来函，或网上查询
注：汇款时请一定写清所购物品，及详细地址，如方便的话请留下您的联系电话，以便我们及时与您联系
汇款、通信、寄货地址：兰州市庆阳路8号B座－9 邮编：730000
收款人：甘肃纷特数码科技有限公司
咨询电话：0931-8830822 售后、咨询电话：0931-8830522 投诉、批发：0931-8820956
店址：兰州市东广红广场主席台东侧（国芳百盛对面） 营业时间：9点－20点（节假日不休）
本广告最终解释权归本公司所有

周边配件 快件邮费一律10元

项目	价格	项目	价格
PSⅡ组柄	26	PSⅡ8M原装记忆卡	120
PsⅡ原柄	50	PSⅡ支架蓝/太十	8/14
Psone组柄	4	PSⅡ电源大/小	30/20
PSone原柄	13	PSⅡ遥控器大/小	27/22
PSone组震	13	PSⅡ分量/S端子线	10
PSone原震	38	PSⅡ四分叉有摇控	80
PSone制转	14	GBA冷光灯	26
PSⅡ制转	18	GBA对打线2头/4头	4/6
PSone组装光头	80	GBA保护盖	5
PSone原装光头	180	GBA布包	6
PSⅡ二手光头（A）	170	GBA放大镜	8
PSⅡ二手光头（B）	190	GBA充电器（高效/普通）	25/12
PSⅡ原装光头（B）	390	GBA屏贴/镜面	3
PSⅡ二手光头（R）	370	SP扩音器	25
PSⅡ二手光头（C）	320	SP收音机	24
SP坐充	26	SP锂电	26
SP火牛	10	Sp布包	10
		SP耳机转接线	8

MD机 快件邮费 一律30元

索尼	价格	品牌	型号	价格
N10	2000	松下	MR230D	1420
N1	1850		MJ50	800
N510	1170	夏普	MT899	1830
N710	1500		MT290	830
N910	1700			
NE810	1600			
E10	1650			

CD机

索尼	价格	松下	价格
E355	470	J900	1085
EJ785	590	CT800	800
EJ885	870	CT700	700
EJ985	1110	CT500	550
NE715	830		
EJ2000	1270		
NE1	1250		



WALKMAN

北京瑞明兴隆游戏服务中心 专业邮购

休闲假日别徘徊 快到瑞明兴隆来

本公司以诚信为本，合理的价格、优质快捷的服务和高质量的产品来面对全国各地的玩友。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！ http://rm-game.yp.shou.net E－mail:bj@rm-game.yp.sohu.net

好消息
本月掌机以旧换新GB薄机＋350元=GBA彩机
GB薄机＋180元=GBC彩机
GBC彩机＋260元=GBA彩机
GBA彩机+420元=GBASP夜光彩机
免邮费

本服务面向全国大量按市价60%－80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴换PS2、PSone、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。 回收PS2套机990元

本月特价：GBASP主机+GBA卡(任选)+128M刻录卡+原装充电器+原装贴膜＋专用包+放大镜+摇杆+专用耳机 980元(免邮费) GBA专用记忆棒 75元(免邮费)
本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款,配件少一赔十)
二手软件：PS2真三国无双3 220元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 170元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 160元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元/鬼屋魔影 150元
DC正版软件：索尼克2(限定版) 80 代号维罗尼卡(完全版) 180 刀魂 45 格兰蒂亚2 45 莎木2(限) 190 D之食卓2 60 樱大战4 160 梦游美国2 45 世嘉拉力2 45 世嘉GT 45 VR网球 45 第5频道 45 梦幻之星 60 死亡之屋2 45 NBA2K 45 莎木 230 火焰圣母 90 VR射手 90 拳皇99 120 心跳回忆(限) 150 机战a 80 高达在线 60

NGC转GBA接收器490元 NGC 1190元
39001型原机配置1380元 50000型(限)硬盘.网卡2580元
DC原装美版(套机)720元 DC组装日版(套机)530元
PSONE100/103单机520元 PSONE100/103套机690元
GBA金银限定版主机450元 GBA(日)橙、黑限定490元 GBASP(日)750元 GBASP限定+我们的太阳1580元
微软XBOX港版1720元 微软XOBX主机(美版)+原版游戏1590元 微软XBOX主机(日版)+原装遥控器1780元

二手机专卖区（主机邮费35元，掌机邮费20元）

项目	价格	项目	价格
二手PS2主机39001/30001/39006/39007+双振动手柄+原装8m记忆卡+10款游戏+AV线+电源	1050元	二手NGP主机+原版游戏卡(一盘)	200元
		二手WSC主机+原版游戏卡(一盘)	280元
二手XBOX主机美版/日版/港版+双振动手柄+10款游戏+AV线+电源	1250元	二手GB薄机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	150元
二手NGC主机美版/日版+原装振动手柄+AV线+电源+正版游戏(任选一张)+原装记忆卡	920元	二手DC美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+原装振动包+游戏10款	420元
二手GBASP主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	630元	二手PS主机5501/7501/9002+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元
二手GBA主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	390元	二手PSONE主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	360元
二手GBC主机美版/日版/港版+原装电池+原装充电器+电源+游戏卡(任选一盘)	280元	二手土星主机美版/日版/亚洲版+双手柄+AV线+电源+原装记忆卡+游戏10款	290元

本中心质量第一，服务第一，价格公道，所售主机均为原装正货，保修三个月，终身维修。

PS2 39001（30001、39002、39004、30006、30007）＋双振动手柄＋原装IC＋原装8M记忆卡＋原装S端子线＋原装大电源＋PS2支架＋DVD游戏 1620元
PS2 39001主机原装对号机用开机画面自机 1830元

游戏配件（免邮费）															
PS2.NGC.XBOX专用VGA	240	PS2原装光头（拆机）	420	DC FC模拟器	30	GBA-EZ-FLASH512M刻录卡	950	FF10/FF8情侣表	130/120	合金装备笔盒	40	便携液晶电视6寸	550	GBALINK烧录卡128/256m	350/490
PS2原装分量端子线	180	PS239001原装光头	290	DC GB模拟器	30	GBA原装金手指	150	FF10/FF8 ZEP打火机	35	樱大战烟盒	40	便携液晶电视7寸	650	GBA-EZⅡ-FLASH128/256M刻录卡	490/750
PS2原装8M记忆卡	140	PS2无线手柄	90	DC SFC模拟器	40	FF10/FF8精装怀表	85/115	FF10/FF8烟盒	35	樱大战火机	48	PSone原装屏幕	850	GBA-XGⅡ-FLASH128/256M刻录卡	350/590
PS2手柄4分插	85	GBA-EZ-FLASH128M刻录卡	360	DC MD模拟器	30	FF10/FF8项链＋戒指	35/25	合金装备烟盒	40	樱大战笔盒	40	PSone组装屏幕	430	FF8/FF10项链套装	45/55
		DC VGA	60	GBA-EZ-FLASH256M刻录卡	590	FF10/FF8夜光手表	75/65	合金装备火机	48	便携液晶电视5寸	450	GBA电视接收器	290	FF8/FF10钱包	45/55

GBA配件及GBA经典卡带 其它GB卡详查其它广告价格

GBA配件	价格/邮费	GBA配件	价格/邮费
GBA配件全家福(15件套)	130/5	GBA盔甲	45/5
GBA充电器＋电源	29/5	GBA摇杆	10/5
GBA高效15小时充电器	65/5	GBA彩装贴膜	25/5
GBA专用耳机	15/5	GBA专用卡盒	5/5
GBA组装贴膜	18/5	GBA扩音器	25/5
GBA原装贴膜	45/5	GBA车载充电器	40/5
GBA对战线(2条)	30/5	GBASP专用耳机接口	20/5
GBA对战线(4条)	45/5	GBASP放大镜＋遥杆	30/5
GBA专用灯	15/5	GBASP七彩腰包	20/5
GBA放大镜＋灯	30/5	**GBA卡带**	**价格/邮费**
GBA透明皮套	15/5	GBA瓦里奥	46/10
GBA七彩皮套	20/5	GBA玛里奥赛车	29/10
GBA七彩腰包	29/5	GBA黄金太阳(中)	46/10
GBA七彩挎包	29/5	GBA龙战士	29/10

GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费	GBA卡带	价格/邮费
GBA恶魔城(中文)	46/10	GBA Z・O・E	48/10	GBA泡泡龙	46/10
GBA街霸ⅡX	46/10	GBA实况世界杯	46/10	GBA黑色细胞	46/10
GBA洛克人ZERO2	46/10	GBA罪恶工具X	46/10	GBA街霸ZERO3	46/10
GBA炸弹人	45/10	GBA拳皇EX2	63/10	GBA火焰纹章	46/10
GBA钻地先生A	46/10	GBA铁拳	46/10	GBA封神演义	46/10
GBA恶魔城之白夜(中文)	46/10	GBA实况2002足球	46/10	GBA光明力量	46/10
GBA沙龙曼蛇	29/10	GBA黄金太阳2(128M)	85/10	GBAGT2	46/10
GBA寂静岭	85/10	GBA索尼克	46/10	GBA机战R	46/10
GBA哈丽波特	46/10	GBA龙战士2	29/10	GBA三国志(中文)	46/10
GBA信长野望	46/10	GBA特鲁尼克大冒险2	46/10	GBA世界传说	46/10
GBA快打旋风	29/10	GBA机战A中文版	46/10	GBAV拉力3	45/10
GBA风之少年	29/10	GBA大战略	46/10	GBA魔法假日(中文)	46/10
GBA皇家骑士团外传(中)	46/10	GBA黄金太阳(中)	46/10	GBA风之少年2	29/10
GBA幻想水浒传	46/10	GBA银河之星	46/10	GBA机战R(中文)	46/10
GBA机器人大战a	46/10	GBA炸弹人2	46/10	GBA大战略2	46/10

新卡介绍	价格/邮费		
GBA最终幻想战略版(中)	85/10	GBA瓦里奥制造	46/10
GBA指环王双塔(128M)	85/10	GBA火炎文章之烈火之剑(中)	85/10
GBA超级忍	46/10	GBA疯狂出租车	48/10
GBA索尼克2	85/10	GBA牧场物语(中)	48/10
GBA幻装迷宫2	46/10	GBA塞尔达之四支剑	48/10
GBA狙击手	38/10	GBA分裂细胞	46/10
GBA口袋妖怪蓝(中)	46/10	GBA光明之魂2(中)	85/10
GBA口袋妖怪红(中)	46/10	GBA我们的太阳	85/10
GBA魂斗罗	29/10	GBA幻想传说	46/10
GBA机器人大战OG(中)	68/10	GBA玛莉奥4	29/10
GBA勇者斗恶龙怪兽篇	46/10	GBA机战D(中)	46/10
GBA圣剑传说	85/10	GBA龙珠Z2	46/10
GBA星之卡比	46/10	GBA鬼武者战略版	46/10
GBA晓月圆舞曲(中)	46/10	GBA越南战役	46/10
		GBA忍者神龟	48/10

店址及汇款地址：北京市前门西大街123号 邮编：100031 电话：010-66033838 13051327889 收款人：赖伟涛 建行卡号:4367420011600076929 持卡人：赖伟涛
乘车路线、地铁：15路、25路、44路、特4路、808路、820路、821路、848路、922路、宣武门站下车向东200米路北或地铁和平门站下车向西200米路北



小蜜蜂
小蜜蜂电子行
游戏机配件系列
诚征经销商，欢迎来电垂询！
PS2 防尘网
PS2 电风扇
SP 无线耳机
PS2 支架
PS2 无线手柄
SP 握把
SP 放大镜
SP 电池
SP无线耳机
电话：020-81010710 传真：020-81903248
联系人：卢小姐 13710575586 地址：广州南太市场A029
专业品质 七年经验 追求卓越



Maxstation®
掌の霸
GAME POCKET
MS-688AC
掌机迷的首选
购机后，三天内包退，七天内包换，终身售后服务保障
诚征
全国各大地区经销商
高品质
超宽屏
清音质
超轻巧
超薄外形设计，便于携带。
高保真立体声，游戏音乐更加逼真。
高清晰LCD显示，游戏画面更加清晰。
环保高效碱性电池，游戏时间更加长。
大规模集成电路，主机性能更加稳定。
多种颜色外壳，选择更加多样化。
兼容 NINTENDO GAME BOY 单卡、合卡游戏
缤纷色彩演绎 无限魅力重现
销售部：广东省中山市兴中道兴中大厦7F 电话：13326968964 传真：0760-8883764 联系人：林先生
GUANGDONG ZHONGSHAN XINGZHONG ROAD XINGZHONG BUILDING 7F © 2003 Maxstation MADE IN CHINA

求贤若渴 招聘编辑

次世代传媒联盟是目前国内规模最大，出版物最多，实力最强的游戏传媒联合体。旗下的《电子游戏软件》、《电玩新势力》、《动感新势力》、《掌机迷》、《游戏批评》等及其他相关出版物在游戏动漫领域有非常强的竞争力。为扩大业务需要，现招聘编辑三名。

一、攻略撰稿编辑

A、熟悉电子游戏，尤其在制作游戏攻略方面能力强。
B、有一定文字表达策划能力，发表过攻略及电子游戏相关文章者优先。
C、大专以上学历，日语二级以上水平。
D、在上海工作室工作。

二、文字策划编辑

A、对电子游戏业有长期、全面、深刻的观察与了解。
B、思想活跃、有创新和策划能力。
C、有较强的文字组织和表达能力。
D、大学本科以上学历。

三、网络编辑

A、熟悉互联网，能充分挖掘和利用网上TV GAME资源。
B、熟悉国内、外游戏网站和游戏业界有广泛的联系。
C、有一年以上游戏网站工作经验。
D、大专以上学历。

凡具备以上三种条件者，欢迎加盟次世代传媒联盟。有椎处囊中者请将个人简历、相关证明、照片及作品寄至北京安外邮局75号信箱（邮编100011），未约勿访。

请注明应聘类别（可多选），一经录用，待遇从优，发展前景广阔。

应聘时间：即日起至1月15日前

闲扯游戏 BAR

2000-2004 GAMEBAR

木头又回来了……阔别这个栏目一年多，这次不是来重搬老一套,混大米饭吃的。下手要狠，原游戏点评被木头一口气整得不成样子，面目全非不说，是否能够让大家满意自己都没谱。不过这次改版也是得到同事们一致支持的，希望能够给大家带来更多新鲜的内容。正如这次木头把栏目的名字都加上了“闲扯”二字。

这次改版首先将原来的读者点评取消了，取而代之的更加综合、精华的读者评论，这样的好处可以节省版面刊登更多读者的发言。另外就是取消了原先的评分系统，这一鸡肋的内容收到大量读者的“教育”，因此经木头深思熟虑，决定今后以如下方式对读者游戏感想进行“超规范”的刊登。希望能够有更多读者向我们提供评论，也可以作为更多读者的购买情报参考。



木头致力于打破栏目常规，特欢迎各派玩家提供花门情报，除了放出话题供大家来讨论，也欢迎玩家自发提供话题。征稿内容：

- 游戏杂评（长短不限，观点要独到）
- 业界趣谈（长短不限，话题要鲜明）
- 除了传统的评论杂谈外，更多游戏的趣谈焦点话题统统照收，你有点子就来投。

杂评

●波斯王子（GBA / UBI）：一个动作游戏应该怎么玩？无非就是不断前进,或砍或跳。《波》真就这样，除去魔法的使用颇有些特色外（例如时光倒流），彻头彻尾的就是一个普通得再普通的动作游戏。尤其是对而从FC走过来的许多动作高手老手而言,《波》的出现真的是一点新意都没有。制作者似乎很聪明地设置了一些解谜，可惜这种无聊的解谜已经被玩家惯性思维给彻底破解，如某处分A、B两条路线，A的门打不开无非就是B处有个开头。长期玩下来找到的不但没有过关的成就感和满足感,更多的是感叹现在的游戏仅仅是这样而已吗？看来提高的不是玩家的口味。而是制作商偷懒的思绪罢了，如果2D动作游戏全都这样，那明天的3D游戏又会变成怎样？（长春 LENY）

●白中探险部（PS2 / TAITO）：如果你爱一个人,让她玩《白中探险部》吧！因为这款游戏可以让她明白世上只有你对她最好。前提：她可以弄懂剧情；如果你恨一个人，让他玩《白中探险部》吧！因为这款游戏百分之百将导致一个人精神分裂，甚至自杀。前提：他不明白画面里的异邦符号……“陶醉”只有两个字，我要讲无数次。陶醉于那远离都市；远离喧闹的人间乐土；陶醉于对过去的追忆；陶醉……但当那位日语达人离我而去，只剩下我独自面对满屏蝌蚪文，我疑惑了，疑惑自己是否发现了火星上的某种资料……（天津 十字伤）

●荣誉勋章·渗透者（GBA / EA）：记得在此之前的一部GBA版《荣誉勋章》让人很是恼火，因为游戏的场景都是3D的，而游戏方式则是主观视点的射击游戏，在GBA这样一个3D功能缺乏的主机上做出3D游戏，其结果自然是马赛克遍及屏幕的每个角落……本作一改前作的3D风格，转而变成第三人称俯视视角的闯关游戏。一方面，游戏避开了GBA那简陋的3D机能,另一方面也给系列玩家以新鲜感。看着自己控制的人物左突右闪的,心里也有种说不出的快乐。游戏中，玩家也需要掌握一定的战术技巧，例如诱敌深入，声东击西等，一味地猛冲又能换来痛苦的死亡。（吉林 沈培峰）

●马里奥赛车·双重冲击（GC / NINTENDO）：本作并不追求那种真实的赛车感和细微的操作性，而是在简单的操作、卡通的赛车和各种道具中体现欢乐的真谛。和以往作品不同的是，本作的车辆是由两人驾驶的，由于每个人的特点和技术是不同的，所以选择同组中的不同两人驾车的感觉也不同。其实本作最最吸引人的还是两人共同驾驶一辆车参加比赛，其中一人负责驾驶，另一个人则负责扔道具陷害其他对手，两人各自分工各司其职，而根据战术的不同，两人的工作也可以相互调换，从而令比赛的进行更加战略化（笑）。作为《马里奥赛车》,最不可或缺的是各种各样的道具，由于在本作中可以抢夺他人道具,所以又使得比赛的激烈程度提高了很多。(吉林 沈培峰)

月下对国内的玩家来说影响太大了.....于是对无罪的叹息期望太高.....

●关于2D和3D的一点看法：相对鬼泣（魔颤）来说，无罪的叹息是不能让人满意的，相信好多喜欢ACT的恶魔城FANS来说，玩无罪的叹息完全没有了玩2D恶魔城的感觉，从感觉上讲像是玩其它游戏而不是恶魔城了，而和其他一些3DACT如鬼泣相比，无罪的叹息在素质上对不起玩家（玩他只不过因为他是恶魔城而已）如果能达到鬼武者的素质死都心甘了！画面的邋遢简直让人受不了，想想2D时精致的背景画面虽不让人感动但看着却也让人高兴，以KONAMI的实力再怎么也得把画面做好吧，但......



其实2DACT和3DACT完全是两种不同的游戏,玩起来感觉大不一样，2DACT应该作为一种经典的游戏形式保留下来，就像RPG分为两种一样,将ACT分为2D和3D的，并不是说由于技术的进步,有些优秀的东西就可以因为技术落后为理由而淘汰的！也许厂商会说不做成3D的就没人买等等，说的也是，厂商也要生存，但对于玩家来说,游戏这种第9艺术如果被商业利益所左右那就太可悲了，但艺术就是艺术，就好像油画，不管科学如何进步，油画还是老样子，并不会因为人的世俗观念而改变的！（孙韬）

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

玩家不是慈善家



从这个世界上有国产游戏的那一天起，玩家中就一直存在两种声音：一是见“国产”二字便不分青红皂白必斥为垃圾；一是不准批不准骂无条件全力支持。前者的片面可笑自不必说，后者却颇能惑人耳目。

持后种观点的兄台们，朴素一点的就是支持国产，尽一份心力。此法吾辈虽未敢苟同，但不失其可爱之处，只是未免太过一厢情愿了，纵观成功的产品与企业，无一不是靠实力杀出个黎明，倒不见哪个一无是处的东东真能靠用户的同情心养活的。市场是残酷的，优胜劣汰才能保证市场的活力不断，作为消费者，玩家要做的是凭质量遴选游戏，让用心制作出高品质游戏的厂商的努力得到应有的回报，假如“国产”二字成为护身符，假若披着个“中国特色”的外衣，土鸡立马变凤凰，那谁还不愿意经历苦难艰辛的火浴去做真正的凤凰呢？

看似好心的行为，也许就会破坏我们国内尚不成熟的游戏市场的秩序化进程。

最糟糕的情况是诸葛亮有心去扶，可阿斗却没出息。的确，我们现在的原创游戏环境很差，起步晚，经验少，设备差，资金匮缺，盗版泛滥,政策不支持（真的不支持）以及一部分玩家的歧视。国产游戏制作举步维艰。但没有任何理由可以成为推出次品半成品的借口。玩家可以对厂商的处境表示理解，可以对某个失误或失败表示宽容，但这些都是有限度的，玩家首先是消费者，不是慈善家，没有义务纵容一而再再而三的低级错误和投机取巧的市场运作。因同情心而去购买劣质游戏，这应该是一种使有为厂商不甚舒服的慈善施舍。

有一些问题，低级问题，无关客观条件的低级问题，关乎敬业精神的态度问题，摆在了有诚意的玩家面前，他们该如何对待？

美日欧厂商相对于国内厂商来说各个都是航空母舰般的庞大，但他们的日子过得并不轻松，每天都有兼并和倒闭的危机，时刻都要十二分的绷紧神经，一着走错满盘皆输。说白了就是这年头谁都不容易，各有各的难处，不光国内厂商难挨。所以国内厂商没什么资格搞待遇特殊化，踏踏实实才是正道。熟悉国产游戏和PC游戏的玩家都知道北京有一家目标软件，从作风到策划案到细节都严谨而细致，产品也实在，他们的RTS和ARPG是足以称“作品”的，用心！并不是说国内厂商都要学目标的长周期制作，吃不消的尽可以把项目精简得小一点，在创意和市场切入上也可以剑走偏锋，可反映到实际制作中去，还得认真信心。

国内许多厂商在造势炒作方面堪称业界典范，也留下了一些宣传工作的成功案例，可最终产品与宣传相匹配的不多。将来我们的厂商靠什么与货架上的上千种游戏竞争？玩家的同情心吗？

国产游戏优势何在：我们看到金庸剧不管拍得多假，也有一帮子人追着看追着喊，这就是本土化优势。中国玩家是群体分布界线最模糊的玩家群，在国外厂商看来，中国玩家的心理是很难把握的，即使是当下大红大紫的韩国泡菜网站，也时有不合国人口味黯然退场者，最了解国人心理的果然还是国内厂商。同时，国内玩家的包容心也是超乎想像的，除去少许铁杆玩家外，大部分普通玩家都是以消遣为目的，对游戏不求有功但求无过，韩国泡菜因为没内涵，因为单调，因为枯燥，因这因那被批了个体无完肤，但满足了基本的消遣要求，发达了。PC上的国产RPG只要没出大漏子，基本上都能造成一股风潮，看吧,眼下我们的厂商做不出MGS和FF，连做个清版过关游戏都未必拼得过当年的FC上那一票经典，但市场并未完全放弃国内厂商，仍留存了一块蛋糕给它们。能不能保住这块蛋糕乃至把它做大，就看厂商有没有上进的态度，懂不懂突破与发展。

空等玩家施舍蛋糕的慈善义举，或是又玩“利用”优势的愉懒把戏，只能把现有的市场也丢掉。

再举个例子，国内首屈一指的通用软件公司金山的招牌游戏系列，是PC上的武侠RPG《剑侠情缘》，该系列的各代产品相对还是不错的，虽稚嫩，但有其可圈可点之处，若细加琢磨，有可图为。至少在目前，该系列已经成功创造了一个玩家群体。问题随之而来，笔者在论坛上见过不少人大肆吹捧《剑侠》和金山西山居，说成是国产游戏的顶梁柱那已经是客气客气的小意思了,更有人恨不得说亲眼看见《外传：月影传说》在日本上市时秋叶原都排起了长队才甘心。事实上它真的足够“优秀”吗？真的有能力“反攻日本市场”吗？有时候，胡乱吹捧是比谩骂更不负责任的行为。若有缺点不许批评，可能会毁了一个有潜力的游戏系列。

有批评才有进步，该批的就批，狠一点都无所谓吧，假如哪个新兴产业真能被骂得气绝身亡,也没什么存在的价值了——太脆弱。有前途的厂商应该可以从批评中掘出宝藏，成熟的玩家也应该知道客观对待游戏是对厂商的最大支持与尊重。不管出于什么动机，在声势上施舍的支持,都是产业不能承受之重。



另外有严肃一点的就抬出“爱国”和“民族自豪感”这两块吓人的招牌。诚然，经济、产业兴衰不能说和民族自豪感丝毫都不挂钩，但要适可而止，市场有市场自己的规则，把太多市场外的东西掺入运作，只能适得其反。

记得几年前因为某书使得愤青精神大盛，全国上下一片热血，趁此东风，国内厂商不失时机地打出爱国旗帜，什么什么是“中国的XXX”，“国产精品誓死抗击外国侵入”，“用国产，我自豪”等等，玩家也沸腾了，至今在坛子里还有看到把商战上升到意识形态高度的达人：“你怎么老说外国游戏比中国好？你这不是崇洋媚外吗？！你还是不是中国人！！！”外国厂商还没进入中国，就有人展开个人性质的反倾销立案调查了。相信被打成汉奸卖国贼的不只是笔者一个吧。厂商也乐得接受这种玩家在道义上的无私声援，又一种慈善家诞生了。

韩国人爱国和支持国货是出了名的，笔者没去过韩国，只是听说在汉城极难买到可口可乐，大家都喝国产饮料，用国产IT产品，开国产车，玩——外国游戏。尽管韩国的游戏厂商够出息，从中国捞了一把又一把银子，但韩国人玩得最凶的是暴雪的《星际争霸》和《魔兽争霸》。为什么他们不玩韩国厂商抄袭仿制的星际魔兽LIKE游戏？因为质量有高下。如果说爱国，这才是一个有气魄的民族应有的爱国。

用爱国牌来保护劣质产品，不仅伤感情，更伤产业命脉。不负责任的溺爱，只能让柔弱的产业更柔弱，麻木的神经更麻木，浮躁的心态更浮躁。

有许多反面的例子我不愿举，有许多惨痛的历史我不能说。虽然上面讲的多是PC上的游戏，但各平台都有相通之处。昨日的教训，能转化为明日在各平台上与别人进行全面角逐的宝贵经验。国产游戏十年，玩家已给予太多付出太多,再没什么能力去搞慈善活动。是国产游戏厂商给出一个希望的时候了。

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

闲扯新概念·第一讲:【伪非】与【重度】

问题：谁能解释一下“伪非”和“重度”全称是什么意思。

答案①：重度玩家就是core user，这个词好像也没有具体定义，大概就是那种为了玩游戏可以不要生活的人；伪非玩家呢，比如说很多不懂日语的人在大赞FF剧情出色，其实什么都没看明白的人大概就叫伪非玩家吧……

答案②：“伪非”就是伪装成非典患者，希望菜鸟们敬畏他；“重度”就是上述那种人病入膏肓的状态。

答案③：伪非的全称：伪装成非洲人半夜三更起来打机但是绝对过不了第一关的人；重度的定义：没想到啊！原来用脚都能赢了伪非！

答案④：伪非：玩PS系列主机及其软件的玩家；重度：玩二线主机及其软件的人，哪怕你玩的是ATARI游戏，可以是重度。

答案⑤：伪非=FAKE NOT；重度=HEAVY DEGREE

答案⑥：其实“伪非玩家”和“重度玩家”是一样的。“伪”者，假也，表否定，“非玩家”的反义词即“重度玩家”。所以，伪非玩家，即“伪”的“非玩家”，即“重度玩家”，综上，非玩家等价于重度玩家。

答案⑦：伪非＝伪装非典患者、伪装非洲人、伪装非婚生子女、伪装非正常人士、伪装非好即盗；重度为伪非的反义词，其含义只要加上“伪装”即和上同。

答案⑧：伪非=又伪又非，双重否定加重语气表肯定=Core Core User；；重度=其实是别字=中毒。

答案⑨：伪非＝“违法的非成年人同居”；重度＝“恐怕这个女孩要进医院了”。

答案⑩：重度：有毅力，有智商，有热情，有深度，有气量的人；伪非：没毅力，没智商，没热情，没深度，没气量的人，这种人很难找，一般我们称之为神。

天师专解 官方定义

伪非——其实是“伪玩家、非玩家”的意思。大抵是指那些知道“游戏”的存在，却没有深入研究过任何一款游戏的游离型玩家。“伪非”这个词本身并没有任何“贬低”之意，充其量相当于把索尼创造的英文词组“Light User”给中文化罢了。根据词汇发明者的本意，这部分玩家往往过于依赖攻略。

重度——在医学上形容某种症状时，常会用到“重度”字样。同理引申到游戏中，极少数相当痴迷于某一款或某一系列游戏的玩家，谓之“重度”玩家。我们认为，“重度玩家”的生存基础，是“重度游戏”的兴旺。但从目前来看，一些值得深入研究的游戏是越来越少。根据词汇发明者的判断，像是DAYTONA和GGB这种游戏，是与FF或DQ不同的——姑且不论其他，重度游戏首先应该被局限在“广义ACT”的类型里——因为只有广义ACT才有所谓“竞技性”，而优秀的重度玩家在世界上应该是有排名的。算得上重度游戏的，还有像是电脑游戏领域中的CS等。

换个角度简单理解，精通“玛莉”的FC玩家，大概比精通FF的PS2玩家要更加“重度”一些。

今夜难堪

2003年5月18日，一个看似普通的日子，下班时的阳光还是和平常一样撒在我脸上，我懒洋洋地边走边想，今晚的《银河战士》会将Phazon Mines打通吗？该不该看一下攻略呢？我还和平常一样，脑子里装满了对付BOSS的无数个动作——扫描、跳跃、锁定、侧移、聚能、发射、循环往复——再没装别的东西了，大概天天都是如此。

回到家，开灯，咦？怎么不亮？灯坏了？又开始机械性地开一盏灯，还是不亮……看来是停电了，大概过几分钟就会恢复吧？其实谁遇到这种情况都会这样想的。可是我错了，这次的停电在我的脑海中留下的刻痕持续了很久很久，就像永远不会风蚀的印记一样……

天慢慢地黑了，和父母吃过饭后发现已经无法游戏了，那我应该做点什么呢？突然发现我们现代生活的一切都是建立在需要电力的基础上的，如果没有电，一切的现代化生活都将失去……父母坐在漆黑的沙发上聊天，我不想加入，便开始回到自己的房间里拿出MD来，开始听那已经快被镭射光磨出水疱的碟子，歌曲里还是在重复着那滥到已经成为了活化石的主题——并不是因为好听，而是因为有些时候不得不听，比如现在。闭上眼睛，我开始慢慢回忆我自己，我每天都在忙什么呢？又是什么让我每天在忙碌呢？想起了电影《终极豪情》里的一句话：“如果你知道你自己明天将要死去，并且必死无疑，那么，你现在要干的第一件事就是你生存的目的”。那么到底是什么在支持着我的生活,我的灵魂呢?如果是4年前，我一定会回答：我要向她表白！让这最后的一天同她一起度过！而现在呢？我想了又想，最后的答案竟然是：将《银河战士》里的Phazon Mines打通!难道游戏对我来说就这么重要吗？！不，不对，不是这样的，肯定还有别的事情，只是我没有想到罢了……但那是什么呢？

然而，我真的没有想出其它的答案，也许，真的是没有吧……每天，能让我快乐的事情竟然只是坐在电视面前，握着生冷的塑胶手柄，看着游戏中用二进制数字组成的敌人的血槽和HP值不断减少，还有自己的EXP值再简单不过的代数累计与叠加然后完成质与量转换——10年前的玩法与10年后的心态竟然都是一样的！难道游戏就这么好玩吗?能让我乐此不疲地奋斗10个年头,我一生共有几个十年呢?

再想一想，我有多长时间没有和父母好好地坐下来说话了？很长很长了吧？已经到了记不清的程度了。自从我迷上了游戏，便和他们失去了共同语言一般。可为什么和他们失去共同语言了呢？是因为他们不懂游戏吗？记得小学的时候，我还经常撒娇让他们给我买变形金刚的玩具，还经常讲擎天柱和威震天的故事给他们听，难道他们那个时候懂得变形金刚吗？

我想，是我的心态变了，小学的时候，就算一次小小的考试得了高分都要向父母汇报。而现在，成了堂堂公务员的我，连今年年初得到局里的嘉奖和破了一次案件都没有告诉他们——我宁愿发贴到网络的游戏论坛上。惟一能让我微笑着面对并表露自我的就是电视那冷冰冰的屏幕，或是在游戏论坛里和社员们一起评论这个评论那个,只有在显示屏发出的带着蓝色的光线中，才能反射出我自己。但如果失去了电力，这一切都像烟尘一样，像露水一样，那感觉该怎么形容呢?简直……简直就像……就像我不存在了一样!突然记起互联网大学同学录上一位网络游戏达人的同学说过一句话：不管你在网络和游戏中等级多高、多强、多牛,关掉电源的刹那就是最空虚的瞬间,有些时候,只是为了不想有这种感觉才愿意下线,才要强迫自己一直不停地升级、升级。在网上，需要对付的是不计其数的敌人和怪物，在现实，需要面对的是无尽的空虚……

如果没有电，一切都没有了……

还是没有电，也不想来电了，我关上了MD,摘下耳机，想去和父母说句话，最起码可以开个小玩笑之类的，但我还是没有勇气，不应该说是——不习惯？这到底是从什么时候开始的呢？4年前，从和她在上海分手的时候开始，我仿佛就把自己关在了一个虚拟的世界里了，我当时想用游戏带给我的快感来麻醉自己痛苦的神经，当时的游戏的确带给我了短暂的麻醉，让我将她忘记得如此彻底。却没有想到，我已经远离了我正常的社会生活。也许，我就是一个患了吗啡依赖症的病人……

愤怒的时候，可以回家狂打一通格斗游戏来释放自己与生俱来的野性和暴力；夏天的时候，可以玩玩《我的暑假》来躲避让我烦躁的酷暑；无聊的时候，可以在RPG中找到英雄救美的滋味，但这些，毕竟不是我们生活的现实世界，我的价值不应该体现在这个虚拟的世界中的，我是属于现实的人，一个国家公务员，我要对我的事业和广大人民负责的!我……我还爱着我的亲人、我的朋友！

忘却了亲人与朋友的生活，简直就像失去了爱的性一样，没有了柔情与快乐，剩下的只有生殖繁衍的基本生存能力，我现在的苍白的生活习惯就像是坏死了的肌体表面，没有了弹性，没有了血色，一拇指按下去，要好久才能复原……

我想，现在应该是结束这一切的时候了。

终于，来电了，我的瞳孔就像在洪水中绝了堤的大坝缺口一样，让亿万道光束狂涌进来，洗刷冲击着我脆弱的视神经，在适应了夜晚的显示器那深冷的光线后,我仿佛好久好久没有接触这种强光了。

我站了起来，深吸一口气,微笑着走向了父母。我告诉自己，就这样，就这样，从一个趣闻开始，从一个玩笑开始，从一个寒暄开始，就这样没错了！

“妈，我刚受到局里的嘉奖了”！

“真的吗？有多少的资金”？

“您怎么只知道钱啊！莎士比亚说过，对金钱的迷恋可是万恶之源啊”！

“行了行了，赶快交出来吧，上个月你的工资就少交了500”。

“吸血啊~无情啊~剥削啊~”

“你还想不想结婚了？像这样的购物狂，一辈子都攒不出结婚的钱”！

“要你管啊……”

……我，要重新开始了。

——山东 李韬

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

中国游戏·人的霸王级婚庆大典

一份对老朋友迟到的问候

电软发言人 / 365

2003年12月2号，“电子游戏软件”杂志社最资深的撰稿人，终于告别了单身时代，与自己心爱的恋人，双双踏上了预示未来蒸蒸日上的红地毯，在众多因游戏而走到一起的朋友的祝福下，走上了崭新的生活之旅。



新郎——张弦
新娘——张毅

我们忠心的祝福这对幸福的伴侣



布置完成后的舞台



新人海报，众命名曰：一树梨花压海棠







点蜡烛

熟悉早期电软，以及深谙当今中国游戏圈子的朋友，都会对张弦这个名字，没有陌生的感觉。现在是国家二级编剧的他，跟大家非常熟悉的叶伟一起，是电软创刊时期最为重要的两位作者。在所作稿件中最为著名的，莫过于当年与他人联合打造的“MD与SFC性能大比拼”一文，当时可谓在中国游戏圈里激起一片波澜，至今仍有相当多的资深玩家对此文造成的震荡仍旧铭刻在心吧。

晚辈365因工作关系，与张弦有过数面之缘，交情不深，但斗胆称其为老张，虽有不敬之嫌，但求亲近之感。

老张是上海人，正统职业是影视剧编剧，或许要与文字深打交道的缘故，使得老张自然流露出一种文人墨客的感觉，生性多些散漫，少些拘谨。对于游戏，老张的痴迷至少令晚辈望洋兴叹。人到何处，游戏就要玩到哪里。

记得2001年年底，老张来京创作一部电视剧剧本，365与其他同事一起登门拜访，老张款待我们的，就是一台DC、一台PS2和几款深爱的游戏。当时正是“寂静岭2”发售的时间，老张对其灰暗深邃的世界观热衷不已，一边给我们讲解他的游戏心得，一边熟练地操作着游戏。随后，他用一篇2万字的心理小说，在《游戏批评》上抒发了对游戏的深厚理解。

老张酷爱动作游戏，对街霸，尤其是“16人超级街霸2X”，更是爱不释手。当年有幸与其切磋过，令晚辈感到天高地厚的差距。提到街霸，海派游戏圈子里，老张是大家公认的，当仁不让的高手。就连老张婚礼上的伴郎，配的也是一位街霸高手——老D。

几句闲聊之后，再说回婚礼。12月2号那天，婚礼正式开始是在下午6点半，地点在上海万豪虹桥大酒店。整个会场大约有一百多人参加，抛去家人同事外，最大的阵营之一，就是老张整整两桌子的游戏帮了。

由于跟游戏、电影结下的不解之缘，老张的婚礼，从某种意义上来说，成了游戏人三教九流汇聚一堂，你说我笑，豪打好闹的一场大聚会。许多资深的中国电视游戏玩家都赶到现场，希望在祝贺老张喜结良缘的同时，也都憋足了力气准备给前辈过一把绝对有游戏氛围的洞房花烛夜。

婚庆大典结束之后，酒店浩浩荡荡的“游戏·人”代表们，纷纷涌入老张在酒店提供的洞房之中，开始了特别的游戏大典。而老张也是当仁不让地用自己拿手好戏——街霸，应对各路人马的“挑衅追杀”。

热闹激烈的游戏氛围一直萦绕到凌晨一点，大家终于用饱满的游戏热情，给老张欢欢喜喜地告别了单身时代。

只是，这一连串超出常规的婚庆方式，可是苦了我们老张身边那位漂亮的新娘子。

最后，由于地点和时间的缘故，365不得不代表电软编辑部未能有人亲自前往庆贺表示遗憾，好在我们的上海stidiu5工作室的成员都亲自参与，算是有所弥补。但我们还是要在这里，向我们的好朋友，老伙伴，再一次表示我们期望这对新人，百年好合，尽快培养新一代“游戏人”的良好祝愿。

东游记

日文地狱

第27回

星川明人 鞠栗小小助



这期《日文地狱》与大家见面的时候应该快到圣诞节了吧，明人在这里祝诸位圣诞无敌！说点与栏目无关的东西吧……明人觉得现在在《电软》的生活是越发的力不从心了，整日整日的陪着名曰“小编众”的一票白痴恶搞，受点刺激不要紧，脑袋里面也变得越来越荒诞，每天想的都是河马与野猪共舞，每天做的都是猴子与山鸡的雀跃……实在是很羡慕那些有正常生活的玩家啊……

[明人还钱曲]



这次课该讲讲“や”行的假名了，五个假名是“や(ヤ)”、“い”、“ゆ(ユ)”、“え”、“よ(ヨ)”，其中的“い”和“え”都是我们以前在讲“あ”行的时候讲过了的，不知道日本人为什么要把这两个东西加进来……估计是为了顺口吧。剩下的三个假名的罗马发音顺序分别是“ya”、“yu”、“yo”。这里诸位需要注意一下“ゆ”和“よ”的发音，前者的发音用汉语拼音来写的话就是“yiu”，而后者则是“yao”，两个假名的发音有些相似在听的时候很容易听错，没事就多练练这两个假名的发音吧。

いや!!!!

“いや”，日语中的“讨厌”或者“不高兴”，汉字可以写为“嫌”或者“厌”，比如“いやな仕事（しごと）”的意思就是“讨厌的工作”，另外女性在受到惊吓或者遭到非礼的时候喊的第一句通常都是这个……男的就免了。“いやいや”，这个词组作为感叹词使用时汉字是“否否”，是“いや”的强调形，基本上可以翻译成“不不”的意思。例：“いやいや それは违（ちが）います”，这句话的意思就是“不不、那是错的”。当“いやいや”这个词组作为副词使用时汉字要写做“嫌嫌”，意思是“不愿意”或者“勉强”，比如“いやいや承知（しょうち）する”的意思就是“勉强同意”。

……ゆ、梦だ。

“梦（ゆめ）”这个词在日语中有四种意思，一是梦，例：“梦を见る”，这句话的意思就是“做梦”；第二种是“梦想、幻想”的意思，例如“いつまでも梦を追うな”这句话，意思就是“不要总是一味的追求幻想”；第三种是“理想、希望”的意思，例如“将来に大きな梦をいだく”，这句话的意思就是“对将来抱有很大的希望”；最后一种意思就是“梦幻、虚幻、无偿、渺茫”的意思，例如“人生は梦にすぎない”，这句话的意思就是“人生不过是一场梦”。“梦”这个词在使用的时候要注意第二种与第三种意思的区别，一个是指虚无的“幻想、空想”，另一个意思指的是“理想、希望”，千万不要用混。

さようなら~

说起这个词大家就熟悉的多了，就是“再见”的意思，不过这个词在日本人日常告别时的出现率还是很低的，通常是用在要很久不见的时候，比如某个朋友要出外旅游或远洋留学而很久无法见面，通常这个时候会使用“さようなら”，而一般的告别日本人通常都是用“じゃ”来代替“再见”，剩下的就是在后面加上不同的终助词了，也就是“口头禅”，什么“な”啦“ね”啦之类的。另外比较常用的就是“じゃまた”这个短语了，意思是“明天见”的意思，表达同样的意思还可以用“またあした”。

地狱告示板

1、近来很多读者要求《日文地狱》进一步强化，要达到“听说读写”一体化的栏目……说实话，明人觉得太不现实了。毕竟这样的栏目终归只是一个“旁门左道”的栏目，目的仅仅是教给诸位一些游戏中常常会出现的词汇或者一些简单的日常用语，如果想考个等级的看官还是抽空去报个日语班什么的来得比较实在。

2、“kito_0@163.com”这个邮箱早已停用，想骂明人的就不要往那里跑了……说到这个邮箱又是一个莫名的故事：原本注册的意见专用邮箱的地址是“akito_0@163.com”，但是被小编众一通搅和少打了个“a”就变成了“kito_0@163.com”，由于杂志已经上市也没得改了，害得明人又注册了一个“kito_0@163.com”的邮箱……原来是“明人_0@163.com”结果却变成了“企图_@163.com”……-_-

■责编/宇部

流行巴士GO!

ANIME (DVD) 带你浏览最新面世的日本卡通作品

期待中的TV动画系列DVD

收录了TV动画版《金色的卡修贝尔》第1、2话的DVD全新上市！该动画改编自目前正在《周刊少年Sunday》上连载的人气大作《金色的卡修》。故事的主人公清磨虽然智商超高但却冷漠高傲不屑与人为伍，过着孤独的生活，可自从遇到神奇少年卡修之后，他的生活就发生了翻天覆地的变化，甚至还被卷入到了魔族的斗争之中……

在勇敢坚强的卡修的影响下，清磨变得更加成熟开朗，原本扭曲的性格也逐渐发生了改变，2个人在共同的战斗中结下了深厚的友谊。该动画完美地承袭了原作的精华之所在，从第1集开始就展现出了惊人的魅力，大家不妨先睹为快。

高岭　清磨

CV／樱井孝宏

高岭清磨【人类】／拥有天才头脑的英俊少年，由于性格乖僻冷漠所以一直遭到同学们的孤立。自从遇到卡修成为了“赤之书”的拥有者后，整个人开始逐渐发生了变化。



卡修・贝尔

CV／大谷育江

卡修・贝尔【魔物】／清磨身在国外的父亲在森林中捡到的魔界之子。当清磨手持“赤之书”咏唱咒文时，他就可以使出电击等招数，不过目前丧失了以前在魔界时的记忆。

金色的卡修贝尔!!!



11月19日 发售 TV动画

■PonyCanyon■2，700日元■约50分钟（收录2集）■'03年作品■单层盘面■原作：雷句诚/人设：大冢健■收录#1《来自魔界的电击少年》、#2《冰咒文基克尔VS扎凯尔》



小小的老师登场显身

自认天才的清磨一直非常讨厌学校，看不起那些“笨蛋”同学。看到这种情况，卡修燃烧起熊熊的使命感，决心担负起教育者的责任纠正清磨偏激的性格……

STORY 一千年举行一次的魔王宝座之战将拉开

一千年举行一次，决定下任魔王人选的战斗在人间拉开了帷幕。100个魔物和形形色色的人结成搭档，展开激烈的战斗。面对风使海多和冰使莱克姆的挑战，在魔界失去记忆的卡修和清磨能否得到最终的胜利呢……

第一种咒文 急速闪电 扎凯尔！

失去记忆的卡修不断遭到魔物们的袭击。但当清磨发现了“赤之书”中隐藏的秘密并咏唱出咒文时，卡修口中突然发出一道闪电，将敌人一扫而光！





将努力·友情·勇气·战斗…以及欢笑全部包揽带给你无与伦比的充实感

这部作品囊括了所有少年漫画必备的精彩卖点。卡修的纯朴、自然以及一丝不苟的处世态度和清磨的高傲、乖僻形成了鲜明的对比，而这两个完全不同类型的人凑在一起又是如此的融洽，构成了本作的一大魅力。再加上一波未平一波又起的激烈战斗和华丽绚烂的魔法，相信该作一定能带给你永远难忘的感动！



每一场战斗都带来一个新敌人或朋友。除了战斗以外，引人入胜的剧情也同样令人瞩目。



卡修等魔物会逐渐成长！

像卡修这样和人类搭档的魔物之子，会随着魔法的使用而逐渐成长，臂力、魔力都会不断增强。从第一集卡修对操纵风的海尔&洼和第二集对莱克姆&细川的战斗之中，我们都能看出卡修的成长和变化。

BI-WEEKLY 电子游戏软件 DATA STATION

GAME SOFTWARE 电子游戏软件

全硬件新作游戏发售表

ALL GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast / Playstation / Playstation2 / NINTENDO GAMECUBE / GAMEBOY GAME BOY ADVANCE / Wonderswan



天语：这次电软改版了，不知道大家觉得怎么样。相信这个枯燥的"发售表"过不多久也会小改一下。天猪最近收到巨量声援信件，铁杆读者非常令人感动，为此天猪一定加倍努力以回报各位(泪)。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
SONY PLAYSTATION 2 官方发售表				
12月25日	D→A：黑(通常/限定版)	D→A：BLACK(ディーエー：ブラック)(通常版/限定版)	AVG	トンキンハウス
12月25日	间谍小说	SPY FICTION	ACT	SAMMY
12月25日	Wizardry Empire3 霸王的系谱	ウィザードリィ エンパイアIII ～霸王の系谱～	RPG	スターフィッシュ
12月25日	★ SNK对卡普空	SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS	FTG	SNK PLAYMORE
12月25日	★ BATTLE GEAR3限定版	バトルギア3 初回限定版	RAC	TAITO
12月25日	三国九	三国IX	SLG	KOEI
12月25日	钢の炼金术师	钢の炼金术师 翔べない天使	RPG	S・E
12月25日	★ 极品飞车	ニード・フォー・スピード アンダーグラウンド	RAC	EA
12月25日	★ 武刃街	武刃街(BUJINGAI)	SLG	TAITO
12月25日	欢迎来到山羊村	ようこそ ひつじ村	SLG	Success
12月30日	★ 索尼克英雄	ソニック ヒーローズ	ACT	SEGA
2004年1月8日	绿巨人	ハルク	ACT	CyberFront
1月8日	★ 指环王	ロード・オブ・ザ・リング / 王の归还	ACT	EA
1月29日	胜利之路2	はじめの一步2 VICTORIOUS ROAD	SPG	娱乐软件出版
1月8日	★ 七武士20XX	SEVEN SAMURAI 20XX	ACT	SAMMY
1月15日	ANUBIS终结者地带特别限定版	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION(限定版)	ACT	KONAMI
1月22日	帝国兴亡	帝国兴亡	SLG	GlobalA
1月22日	宇宙的斯蒂尔维亚(15推)	宇宙のSTELLVIA	AVG	BANDAI
1月22日	★ 风云 新撰组	风云 新撰组	ACT	元气
1月22日	终结者3	ターミネーター3 –Rise of the machines–	ACT	ATARI JAPAN
1月22日	★ 爆走牛仔传说・男花道美国浪漫	爆走コンボイ传说 ～男花道アメリカ浪漫～	RAC	SPIKE
1月22日	★ 模拟人生	ザ・シムズ	SLG	EA
1月22日	哈里波特与贤者之石	ハリー・ポッターと贤者の石	ACT	EA
1月22日	星云 回声之夜	NEBULA –ECHO NIGHT–	AVG	FROM
1月22日	勇敢的幻影	ファントム・ブレイブ	S・RPG	日本软件
1月22日	终结者3	ターミネーター3 –Rise of the machines–	ACT	ATARI JAPAN
1月29日	式神之城2(通常/限定版)	式神之城2	STG	TAITO
1月29日	★ 波波罗克罗伊斯	ポポロクロイス 月の定冒险	RPG	SCE
1月29日	★ 真・女神转生III–NOCTURNE・Maniacs	真・女神转生III–NOCTURNE マニアクス	RPG	ATLUS
1月29日	★ 西风狂诗曲	西风の狂诗曲	RPG	Marvelous
1月29日	★ 刺激职业摔跤5	エキサイティングプロレス5	SPG	ユークス
1月29日	空中力量DELTA・蓝翼骑士	AIRFORCE DELTA BLUE WING KNIGHTS	SLG	KONAMI
2月4日	发烧扑哟	ぷよぷよフィーバー	PUZ	SEGA
2月5日	★ 龙珠Z2	ドラゴンボールZ2	FTG	BANDAI
2月11日	眼睛玩具(对应特殊周边：EyeToy Camera)	EyeToy：Play(アイトーイ プレイ)	ETC	SCE
2月19日	Missing Parts B侦探游戏	ミッシングパーツ sideB the TANTEI stories	AVG	FOKE
2月19日	SHADOW HARTS2	シャドウハーツ II(通常版/限定版)	RPG	ARUZE
2月19日	★ 网络炸弹人	ネットでボンバーマン	ACT	HUDSON
2月19日	★ GUNGRAVE O.D.铳墓	GUNGRAVE O.D.	STG	RED
2月26日	★ SOCCER CLUB足球俱乐部	サッカーライフ！	SLG	Banpresto
2004年春	装甲核心・团结	ARMORED CORE NEXUS	ACT	FROM
2004年春	世嘉时代2500日元系列・OUTRUN	SEGA AGES 2500シリーズ アウトラン (暂)	RAC	SEGA
2004年春	世嘉时代2500日元系列・冲破火网	SEGA AGES 2500シリーズ アフターバーナー (暂)	STG	SEGA

MICROSOFT XBOX 官方发售表(港版行货)

1月	★ 卡通赛车	Auto Modellista	RAC	Capcom
1月	★ 虚幻2：清醒	Unreal 2：The Awakening	FPS	Atari
1月	真实犯罪：洛城街道	True Crime：Street of LA	ACT	Activision
1月	迪曼向量	Daemon Vector	未明	Xpec
1月	辐射：钢铁情深	Fallout：Brotherhood of Steel	未明	Interplay
1月	X战警 狼人复仇	X-men Wolverines Revenge	ACT	Activision
1月	Mx释放	Mx Unleashed	未明	THQ
1月	印地赛车	IndyCar Series	RAC	Atari
1月	东尼滑板地下版	Tny Hawks Underground	SPG	Activision
1月	芭比马冒险-野马救援	Barbie Horse Adventure - Wild Horse Rescue	未明	威旺迪环球
1月	星战：杰迪骑士学院	Star Wars：Jedi Knight Academy	ACT	Activision
1月	宝丁和木雷	Wake Boarding With Shaun Murray ACT	未明	Activision
2月	暴力行动	Operation Flashpoint Outrage	未明	Codemasters
2月	★ 打倒	Breakdown	ACT	Namco
2月	特别力量	Exteme Force	ACT	Namco
2月	詹士邦：所有或全无	James Bond：Everything or Nothing	ACT	EA
2月	超级GT赛车	Supercar GT	RAC	EA
3-6月	★ 死或生在线	DOA Online	FTG	Tecmo
3-6月	星际战队：鬼怪	Star Craft：Ghost	未明	威望迪环球
3-6月	分裂细胞：明日潘多拉	Splinter Cell：Pandora Tomorrow	ACT	Ubisoft
3-6月	★ 拉力挑战2	Rallisoprt Challenge 2	RAC	Digital Illusions
3-6月	★ 天诛：暗黑之王	Tenchu：Lords of Darkness	ACT	Activision
3-6月	火力下的王国：十字军	Kingdom Under Fire：The Crusaders	未明	Phantagram
3-6月	PUMP IT UP	PUMP IT UP	未明	ANDAMIRO
3-6月	快与狂	Fast and the Furious	未明	威望迪环球
3-6月	三味一体	Trinity	未明	Vicarous Visions
3-6月	★ 司机3	Driver 3	RAC	Atari
3-6月	李小龙2	Bruce Lee2	ACT	VU Games
3-6月	★ 模拟市民2	The Sims Vol. 2	SLG	EA Games
3-6月	★ 迪夫杰姆2	Def Jam 2	未明	EA
3-6月	贼3	Thief 3	未明	Eidos
3-6月	MVP棒球2004	MVP Baseball 2004	SPG	EA Sports
3-6月	光谱战士	Full Spectrum Warrior	ACT	THQ
3-6月	缺陷恶魔	Pitfall Harry	ACT	Activision
3-6月	卡拉OK	Karaoke	ECT	Multilink
3-6月	电影	The Movies	未明	Activision
3-6月	★ 光环2	Halo2	FPS	Microsoft

NINTENDO GAMECUBE & GAMEBOY ADVANCE 官方发售表

12月25日	★ ◆极品飞车	ニード フォー スピード アンダーグランド	RAC	EA
12月26日	●小魔女克丽姆系列	魔女っ子クリームちゃんのごっこシリーズ1「わんにゃんアイドル学园」	未明	CultureBrain
12月25日	★ ◆索尼克英雄	ソニックヒーローズ	ACT	SEGA
2004年1月8日	★ ◆指环王	ロードオブザリング／王の归还	ACT	EA
1月8日	●指环王	ロードオブザリング／王の归还	ACT	EA
1月15日	★ ◆怪兽之岛	カイジュウの岛～アメージングアイランド～	未明	SEGA
1月22日	★ ◆1080滑雪	1080·シルバーストーム	SPG	任天堂
1月22日	★ ◆模拟人生	ザ·シムズ	SLG	EA
1月22日	●模拟人生	ザ·シムズ	SLG	EA
1月23日	◆学园都市瓦拉诺亚罗塞斯	学园都市ヴァラノアールローゼズ	未明	IDEA
1月23日	★ ●逆转裁判3	逆转裁判3	SLG	CAPCOM
2月12日	●小人国	リリパット王国 リリモニといっしょプニ！	未明	SEGA
2月	★ ◆塞尔达传说 四把剑＋	ゼルダの传说 4つの剑＋	A·RPG	任天堂
2月	◆007所有或全无	007エブリシング オア ナッシング	ACT	EA
2月	◆Rogue Ops	ローグオプス	未明	KEMCO
2月	●007所有或全无	007エブリシング オア ナッシング	ACT	EA

◆NGC游戏 ●GBA游戏

龙哥热线
天师主持

信件大串烧

小弟我有DC的PDA记忆卡一个，我想问一下，怎样能把小游戏下载到那上面？ （YL）

一般我们只用到PDA记忆卡来和光碟中的游戏进行互动——就算单独使用PDA记忆卡，也可以在脱机状态进行一些类似“小养成”的游戏。不过，如果能用DC上网，就可以从网络上下载到很多有用的资料，更加和光碟互动，其中也包括“小游戏”。

不知现在的龙哥都在玩些什么游戏？还有就是游戏机在长期不玩的时候应该如何保存？龙哥一天的游戏时间是多少？ （孙闻）

天语现在会玩一些GBA的游戏,不过相信很快会玩神游机了。游戏机长期不玩，只要装在一个软一些的塑料袋子中,往箱子里一放。大概天语一天的游戏时间在半个小时左右吧,比如钻钻地啥的。

我想买一部GBA，虽然你们一直说它已经过时，现在是SP的世界，无奈我就只有那么一点钱，只能先选择GBA了,你可不可以介绍一个卖这种东西的店家给我？ （某匿名电软FANS）

谁说GBA不可以买？可以的，起码LR键的手感就比SP好些。而且GBA有很多周边外设。另外，你在购买时一定分清新旧，最好当面验货。

今天在杂志中看到你说编辑部要扩编的消息，真是激动啊。用以前的话说就是：“该案犯罪大恶极，在外流亡多年。现受编辑部感召，特向“GAME集中营”投案自首，望予接纳！”感谢猪猪抽空看我的信。 （电软忠实读者lion）

请大家注意，我们仍然在扩编,希望大家根据招聘启事的要求将简历发来，我们会择优录用。

刚刚买了EZ1代卡带。发现了个问题：在电脑上制作好菜单后，如果想删除其中的一个或几个游戏,就必须从最后一个删起，很是麻烦。特别是在烧完游戏之后，想保留没有穿版的，继续都不行。有什么办法可以解决,而不用顺序删除,使想要的游戏保存下来？求天师赐教,小弟先谢过了。最后祝天师身体健康！ （小涛 2003.11.27）

好问题，说实话以前我也觉得这是很过分的一件事。但是现在问题似乎解决了——我手头有一块XG2 TURBO LINK，因为采用了高端烧录程序控制，是可以解决你提到的问题的。请结合上期BINBIN30的文章看一下。注：BINBIN30是圈子里比较有名的测试员了。

在下是广州的玩家赵凯，是TV GAME和电影的狂热爱好者，有几个问题想请教：

1.我见到某TV GAME杂志上有条消息说：香港版行货PS2 SCPH-50006推出，只要1480港币。不是真的吧？PS2 50000型号的机为什么这么便宜？我们这里的39001还要1600呢（包括改机）。

2.为什么没有再登恐怖游戏的小说攻略呢？为什么在下在网上找不到《彼岸花》《弟切草》《寄生木》的小说电子版呢？各位可以帮在下找吗？找到可以发给在下吗？

3.为什么没有登一些游戏背景研究的文章？很多人也对游戏和动漫的背景等等的资料很感兴趣啊。

4.在下很喜欢看电影，但是自己喜欢的一些旧片却没办法找到，想请问阁下和贵社的一些电影爱好者指点一二。

《THE FRENCH CONNECTION》1和2，《THE FRENCH CONNECTION》是1971年拍的，就是法国贩毒网(霹雳神探)。在下很喜欢的《DRIVER》1和2就是由这两部电影改编的，可是没办法找到。

还有就是现在上映中的《THE ITALIAN JOB》就是翻拍自1969年的原片，但是原片在下也苦寻不着，神通广大的各位是否能够指点一下在下应该可以在哪里找到吗？

我也很喜欢希治阁(也有译成希区柯克的，好难听)的电影。我也很喜欢电视剧《FRIENDS》《SPIN CITY》《BOSTON PUBLIC》。

动漫方面最喜欢的就是《COWBOY BEBOP》《GUNDAM》了！在下可是把《GUNDAM》所有的作品都看过的狂热FANS哦(除了TURN A)

请代为问候贵社的各位小编，各位辛苦了！ （GUNDAMZK）

1、1480港币的机器，可能只是新型号，但并非内置硬盘可以直接上网游戏的50000型版本。

2、这个……怎么说呢，还是可以再登的，日语达人我们认识好多,编辑部现在就有个新兵,本社“掌机迷”中定然有恐怖游戏的小说。

3、当然,这个是一大缺陷,下次开会时,我老天语来替你问问。

4、问对人了。我以影坛下载伪非的身份,多说两句。你的这些片子,都是可以下载到的,只是你没有找对工具。这里我不多说，有机会再聊吧。希治阁(!?)的片子我没看过几部，遗憾。



作者/AOI



作者/四川 唐平

来信靓照区

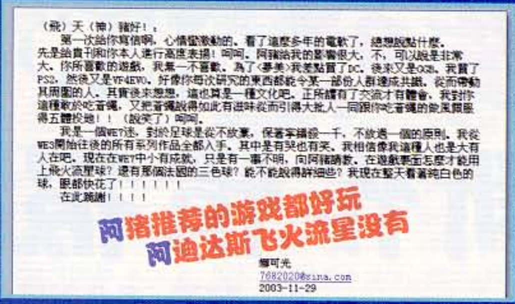
天师：你好！

废话就不多说了，21期上介绍SMS引起了我的兴趣，在乌鲁木齐第一天有货的时候我就入手了，可是我的记忆棒却记录不能！不知是SMS的事还是我的机子的问题（我用的是日版SP原装），连记忆棒的主菜单都进不去。还有就是电软2003年24期龙哥热线里那个吉林的牛迪朋友说的《幻想传说》挑战冥王时的事情，其实没有那么麻烦，我的打法是主角必须学会最终奥义冥空斩翔剑，用谁都无所谓，在挑战冥王的时候，保证主角



的HP是满的，然后让冥王打红，同时按住L+R+A+B发动冥王斩翔剑，后面就是一顿乱砍都无所谓了。还有未来篇在アルヴァニスタの都可以去找由莉香去听她唱歌。（屠龙战士）

☐ **天语：记忆棒保一年。找小店直接换新的。**



（飛）天（神）豬好！：

第一次給你寫信啊，心情蠻激動的。看了這麼多年的電軟了，總想說點什麼。先是給貴刊和你本人進行高度表揚！呵呵。阿豬給我的影響很大，不，可以說是非常大。你所喜歡的遊戲，我無一不喜歡。為了《夢美》我差點買了DC。後來又是GGB。我買了PS2，然後又是VF4EVO。好像你每次研究的東西都能令某一部份人群達成共識。從而帶動其周圍的人。其實後來想想，這也算是一種文化吧。正所謂有了交流才有體會。我對你這種敢於吃苔蠅，又把苔蠅說得如此有滋味從而引得大批人一同跟你吃苔蠅的做風佩服得五體投地！！（說笑了）呵呵。

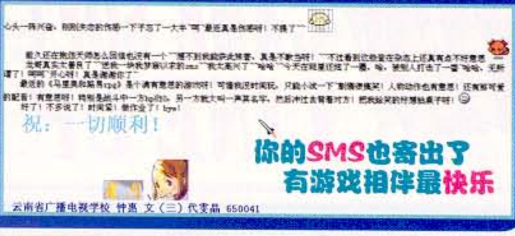
我是一個WE7迷，對於足球是從不放棄，保著寧錯殺一千，不放過一個的原則。我從WE3開始往後的所有系列作品全都入手。其中是有哭也有笑。我相信像我這種人也是大有人在吧。現在在WE7中小有成就，只是有一事不明，向阿豬請教。在遊戲裏面怎麼才能用上飛火流星球？還有那個法國的三色球？能不能說得詳細些？我現在整天看著純白色的球，眼都快花了！！！！！！

在此謝謝！！！！

爆可光

7682020@sina.com

2003-11-29



是关于GBA电池问题，比如说现在有1500毫升（安）的镍氢劲霸电池，1000的镍镉劲霸电池，和750的镍镉劲霸电池，都是1.2V，那种适合呢？如果都不好，天师是否可以推荐些好的？

天语可能是老了，原来不建议使用充电电池，但现在看来也无所谓？我是怕大家充电时过充造成流汤儿——也许现在的电池好了一些，因此可以放心的使用了。选择充电电池，容量是越大越好。当然其价格也越贵，一些好产品连同充电器要上百元！

朕的n盘gba卡没电了，其中包括gta。55555我的48辆车啊，我不想我的gta3也和1一样，那可是97辆啊，你说的那种gba的记忆棒在哪能买到？我想要一个。4M的可以存多少游戏的记录？8M的呢？

另：我感觉gta3没有gta1难，gta3没打多长时间就爆了，gta1我可是打了好长时间才打爆（????）

D版GBA卡带使用电池记忆的居多。据我了解，原装卡里GTA系列恰好也是电池记忆。有了记忆棒，卡带"失忆"的问题就能够解决。本刊曾经介绍过被简称为"SMS"的记忆棒，现正在我们的"特别推荐"邮购列表中，请大家多加关注。feili读者你可以从电软邮购一块，质保是一年的。

偶的ps2是50000型的，刚买。在读vr4evo时，没声。但在读ggb时，近听，有光盘飞速旋转的声音。还有，光头读盘的声音也很明显。不知是什么问题。请告诉我。我的ggb是二手的。老板对我拍着胸脯保证这是真正的原装光盘，您看会不会是假的，不是原装的？谢谢。

（DLDLDL536/2003.11.26）

是这样，VF4EVO大概是DVD光盘，因此运行起来转速低，光驱噪音也就低。但GGB却是CD媒体，因此会有响动，没办法，读CD时光头移动是比较频繁的，这与你的GGB是否为原装关系不大。

知道已经有连续几期介绍了SMS，但那时我并不在意。这次猛然发现我的好几盘GBA卡都没电池了，我的记录~！所以我想买一个SMS。有几个问题要问一下先：

1、我这种情况是不是可以用SMS来代替存档？

2、SMS也有电池的吗？它的寿命是多久？

3、可以同时存几个游戏？具体用法是？

还有几个建议：希望天师可以认真地回答读者的问题，你那些自认很酷的回答，至少我是看不惯！杂志的编辑还是平易近人的好，读者就是上帝！记住了！说归说，还是希望你的栏目办好！

1、当然可以。不过，我们的建议是提前备份，有备无患，当你电池没电了，你就难以再往SMS中"备份"了。

2、NONONO，FLASH芯片，寿命大概有十年或更长。

3、4M的SMS记忆棒，根据游戏存档所占空间的不同，可存约10~30个。8M翻倍。

4、意见接受，从我做起。我这般装酷，大家还如此给面子，因此没道理不做好栏目。但是写回函表时别忘了多支持俺啊！:)

[忠言]启事录

大串烧头号来信 意外发现事件

天师你好：我是北京的XBOX玩家。

并非是因为经济问题，我选择了XBOX，所谓萝卜青菜，各有所爱，我可能算是那类比较特殊兴趣的玩家。PS2的游戏偏长，我不喜欢。GC的游戏偏卡通，也不适合我的口味。所以，我买了XBOX。

但自从我有了XBOX以来，我从未在杂志上看到详尽的游戏介绍和攻略，有的只是大篇大篇的PS2游戏。这让我很失望。

我曾经一直想写信给贵刊，难道2%的其他机种介绍（可能有点夸张）就能让贵刊自称是《电子游戏软件》吗？如今的这个杂志只能说是PS2游戏软件。

我也能体谅编辑们所说的工作繁忙，但动笔写写攻略这应该是一个每天和文字打交道的工作者份内的事情，要是自己该干的事情都还说累，那干脆就不要干。也许你们会抱怨游戏的时间长，但据我所知，攻略是可以转载的，贵刊原来也曾经转载文章，自己写不了就让别人去写，为什么非要自居一个大名而做一些细节上的事情呢？

国内还没有一款除了PS2以外的其他游戏专刊，我也不指望了，但杂志这个东西刊载的分量相等应该是起码的条件吧。如果北京晚报每天只刊登国际新闻和评论，相信更多的人会去看参考消息。况且XBOX和GC的游戏也不至于少到那个程度，每期各刊登2、3个也不算多吧。

我说的话可能比较直接，但忠言逆耳，希望贵刊好好想想，这个中国游戏杂志界的龙头位置并不是那么好坐的，如果所有的游戏机玩家都爱买《电软》，那效果是每个月专门给特定人群出书，还让另外一些人抱怨不能比拟的。

（一电软FANS）

电软向前发展的过程中按理说是不应该忽视PS2以外的玩家的。我很想挑选XBOX的黑马给读者。

N-Gage方式













游戏全机种新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

PS2 DORORO

SEGA	2004年夏
ACT	6800日元

本作之前已经在本栏目中有过多次介绍，最近本作又有最新情报释出，剧情大纲公开：游戏故事发生在日本室町时代，主角百鬼丸肩负打倒48名暗之神·魔神之天命的宿命。魔神为了阻止百鬼丸的使命，与百鬼丸的父亲醍醐景光签下协定，使百鬼丸成为祭品而被奉献给48个妖怪，身体也因此被48个妖怪分别取走一部分。幸好在一名叫做寿海的医术师帮助之下以机械之神幸存下来。为了从这个诅咒的命运中获得解脱，并将夺回自己的身体，百鬼丸决定打倒48魔神，并与另一名流浪少年DORORO一道展开冒险之旅。



游戏建模类似《魔颤》和《鬼武者》，百鬼丸除了普通的刀剑攻击外，还可以使用隐藏在腿上的火炮攻击。此外DORORO也是可以操作的。





↑闪身和挥刀都有魔颤和恶魔城主角的影子。

被诅咒的宿命





PS2 Samurai Warriors

KOEI	2004年2月
ACT	价格未定

本作为即将于明年2月在PS2上发售的《战国无双》美版，现在正由Koei的Omega Force studio开发制作并完全英文化中。Koei的市场销售经理Amos Ip说：“《Samurai Warriors》着重描述了日本封建时代著名的战国时期,游戏有着丰富的战术动作。我们的开发小组运用在《真三国无双》系列中掌握的经验结合创新性的技术来全力打造这款游戏，力图呈现一种史诗般的战斗场面。”

游戏中将提供AMS系统(active mission system)，就是在每个战役中引发随机任务，和AFS系统(auto-formation system)，就是随机产生游戏任务和战利品，这样保证大家在每一次游戏时都会不同。

《Samurai Warriors》中，玩家可使用的武器多种多样——武士刀、长枪、短剑、镰刀等。而且还会有火枪队、忍者、和女忍者等战国特色敌人出现。

爽快感依旧是卖点









XB 死或生ONLINE

TECMO 2004年3月e
FTG 8800日元



近日TECMO宣布了《忍者外传》和《死或生ONLINE》的预约特典。预约《忍者外传》的玩家将会获得一个身着特制服装的Ayane模型，而预约《死或生网络版》的玩家则可以得到一个霞的特制模型。这一预约行动将从12月11日开始实施。

除了美女模型外，TECMO还会赠送超级精美的宣传海报。内容是身着圣诞服的霞，将会作为《死或生沙滩排球白金版》以及《死或生3白金版》发售纪念推出，海报只有预约的玩家才可以得到。



本作收录了《死或生》、《死或生2》两款游戏，《死或生》作为系列原点并没有进行刻意强化。《死或生2》则是根据XBOX的机能进行了完全重新制作和重新编程，并为100%符合网络版特性而重新设计。

另外在《死或生ONLINE》中还加入了“死或生世界”模式，其中收录了系列大量的珍贵图片和动画展示，将向玩家全面地介绍游戏背景。这些收录的动画是故事性的影片，将会讲述Kasumi和Ayane之间的关系，并讲解系列中的一些神秘结局，非常值得大家期待的格斗大作。





↑死或生的前两作充分展示游戏的进化。

PS2 魔界村ONLINE ZERO

CAPCOM 2004年春
MMARPG 价格未定

《魔界村ONLINE ZERO》本作由CAPCOM授权，台湾的“游戏工厂”制作，游戏工厂执行长西门孟表示：“游戏工厂很荣幸能取得《魔界村》的授权，这代表CAPCOM对游戏工厂研发能力的肯定。但我们不是帮CAPCOM做游戏代工，也不是把单机版改成网络版，我们会强调游戏的原创性，做出本土制作、具国际水准的《魔界村ONLINE》。”本作采用由美国ZONA公司所开发的大型万人联机游戏网络技术平台Terazona以及Criterion Software的Renderware 3D引擎两项先进技术作为游戏的开发工具，同时对应PC、PS2、XBOX三大平台。游戏中会引入天气、昼夜交替等系统。提供11个男女角色供玩家选择，并有超过40个不同风格的场景及各式各样的地形与陷阱等待玩家们前去冒险。





XB Galleon · Islands of Mystery

SCI 2004年春
ACT 价格未定



本作由盗墓者系列的生父Toby Gard主持开发，这是一款全新概念的游戏，并为XBOX独占。游戏的画面中我们可以看到许多盗墓者系列的影子，游戏开发了五年，但画面还是吸收了许多新世纪动作游戏的要素，并有着上世纪90年代游戏那种独有的高度游戏性。游戏现在处于DEBUG阶段，但宣传工作已经展开，精彩无比的剧情也是本作的卖点之一，爱情、冒险、刀剑格斗以及巨大的怪物是游戏的最大特点。







↑很多地方都有盗墓者的影子在。

↓游戏画面还是非常具有时代感的。





PS2 Punisher

THQ　2004年

ACT　价格未定



在第四届年度“Gamers' Day”上THQ宣布该公司已经取得经典漫画“Punisher”的版权，并将由该公司旗下的Volition工作室开发相关游戏。

“Punisher是Marvel最著名的漫画形象之一，他以暴易暴的做法很适合制作成游戏。”THQ版权部门的副总裁Germaine Gioia说，“我们期待着与Marvel一道带给全世界玩家们一个最为完美的Punisher游戏，这款游戏将融合漫画、电影系列的多方面特点。”

《Punisher》的电影新片将于明年春末在美国上映，该片是由著名导演JonathanHensleigh执导的。不过THQ的这款游戏将会与电影版有所不同，Volition希望能够带给玩家原汁原味的漫画感觉的同时也能有电影般的表现力。从本次THQ公布的Punisher造型图片可以看出，这位英雄的游戏造型与漫画原作有相当大的出入，而与电影中的新造型也有差别。目前THQ并未透露游戏的细节，不过本作中将肯定会讲述Castle的起源，游戏将以第三人称视点表示。另外Marvel漫画系列中的一些其它角色也将在本作中友情客串，最有可能的就是大名鼎鼎的“夜魔侠”和“蜘蛛侠”及“蝙蝠侠”了。

“在互动娱乐领域，Marvel系列以及其大量角色一直拥有重要地位，THQ本次将这一角色带到游戏平台确实非常令人期待。”Marvel全球消费产品组总裁Tim Rothwell说：“这是一款将让Marvel漫画系列Punisher Fans满意的游戏，而电影版在明年四月推出后也将吸引更多的Fans。”

星尘注：许多老玩家或许还记得上世纪九十年代初CAPCOM在街机上推出过的一款同名游戏，当时也是吸引了无数玩家的眼睛呢。



XB 天诛·Return from Darkness

Activision　2004年3月

ACT　价格未定

现在又有关于XBOX版《天诛·Return from Darkness》的最新消息。本游戏是来自PS2版《天诛·Wrath of Heaven》的加强移植版，最新资料表明本作将提供一些XBOX独有的游戏模式，包括附加的游戏关卡，支持XBOX LIVE在线游戏，以及新的重新开始游戏和继续游戏的功能。《天诛·Return from Darkness》的两个单人游戏地图将发生在大豪宅和宝塔中。在XBOX的单人游戏中敌人的AI将比PS2版的高出很多，并且还提供新的重新开始和继续游戏的选项，就是在GAME OVER之后可以选择继续游戏或者重新开始这关任务，如果选择重新开始，角色身上还将保留以前所收集到的物品。单人游戏中的六个级别在多人游戏中也可使用，玩家们可以两人配合完成任务，也可以进行多人死亡模式游戏。





↑ 更高的难度等着你的挑战。

对作恶者的天诛再次展开了





PS2 GC XB 星际争霸·幽灵

Blizzard　2004年2月

AVG　价格未定

极受PC玩家和欧美系玩家关注的暴雪公司著名动作冒险游戏《星际争霸·幽灵》又有大量游戏画面释出，夸张的最新消息宣称本作能用到三个机种手柄上的所有按键。

本作的主角是Ghost特种部队女队员Nova，她要完成一些只有利用其特有的精神力才可实现的任务，比如潜入、破坏、核爆、传唤等等。游戏的整体进程感觉更像是合金装备与分裂细胞的合体，在该厂商著名RTS作品《星际争霸》中出现的各种战斗单位在本作中都会以等比例实体登场，而本作的一再延期也表明了这是一款制作得非常用心的作品。



核弹已经锁定



心灵传送开始





XB RaceDriver2

Codemaster | 2004年初
RAC | 价格未定

本作即将在XBOX上发售,本作全面对应XBOX llVE。《RaceDriver2》中收录了多种赛车模式,如街头赛车、国际汽车大奖赛、卡车大赛、GT机车赛、拉力赛、DTM等共十几种赛车模式。"《RaceDriver2》的画面效果是十分惊人的,"Codemaster赛车游戏开发部主管GavinRaeburn说,"我们全新的图形引擎将带来极为复杂的动态光源、阴影、多层纹理贴图等效果,游戏中还将有动态模糊、场景纵深以及虹化等特效——所有的这一切都是在每秒六十祯的流畅画面下进行的。

《RaceDriver2》的开发也受到了不少汽车大厂的支持,游戏中收录的车体全部经过汽车商授权。其中福特的汽车包括:MustangCobraR,FordGT,GT90,FalconBA,F150,A s t o n M a r t i n 的有:V12Vanquish,DB7,DB5,美洲虎的有:XJ220,XKR,E-Type,三菱的有:3000GT,EVO7。另外还有SubaruImprezaWRX,ABT-AudiTT-R,AMG-MercedesCLK……

《RaceDriver2》的开发始于2002年夏季,目前已经集结了Codemasters40多名顶尖的竞速游戏开发人员。本作对应平台为XBOX和PC。



XB 真梦生活ONLINE

微软 | 2004年6月
MMRPG | 价格未定



由LEVEL 5与微软联合开发的《真梦生活ONLINE》是一款非常强调生活和冒险乐趣的游戏。游戏采用的卡通渲染很有特色,游戏中人物的职业有战士、骑士、剑客、魔法师、冒险家、厨师、铁匠、吟游诗人、维京战士、武斗家、小偷、神官、舞者、炼金术士、裁缝、木工、猎人、商人等等。每个职业都有其特技属性,还能组成职业工会,例如吟游诗人不但可以创作歌曲,而且不同的吟游诗人还可以操作不同的乐器,甚至找同伴一起组成乐队。商人可以开店卖东西,不过开店必须得到许可,一旦通过就能在任何地方开店,城镇、郊外,甚至连迷宫里也能开店。在游戏中每个玩家都有属于自己的房屋,玩家随意布置,从地板、地毯、房屋划分、墙壁摆设,甚至可以在房屋中培养宠物。玩家可以在游戏中邀请其他玩家来做客,而利用XBOX内置硬盘几乎没有读取时间,从房屋要到城镇只要1.5秒切换。

如果觉得日常生活太单调,你也可以在游戏中体验冒险的乐趣。游戏初期将从"克雷西亚王国"开始,范围涵盖周边四个国家。游戏中将有多个世界地图,每个世界地图的范围是目前PS2网络游戏《最终幻想11》的两倍大,玩过FF11的玩家们应该知道这到底意味着什么……因为游戏世界太广大,玩家在游戏中除了走路之外,还能通过多种交通工具来移动,如马车、骆驼、陆行龙、帆船等。游戏有包含平原、高山、丛林、沙漠等丰富地形变化并且采用真实的时间变化,昼夜交替、各种气候都将在游戏中得以实现。

游戏中的战斗并非采用指令制,而是采用半即时动作制,玩家可以在战斗中进行即时语音交谈,而自由的"语音变调"系统可以让玩家调整自己的声音,方便其他人辨认。本作中的魔法共计约70种。玩家还可以在战斗中骑着龙或马匹进行辅助攻击,并可以捕捉如马匹、骆驼、龙等生物并抓来饲养,充当移动交通工具。

游戏中的一切以"TRUE"为主题,许多细节都极为真实,绝对是近年来规模最为庞大的一款MMRPG。









海上冒险开始

庞大的虚拟世界



可以安居乐业

可以探索冒险



↑剑客加魔法师加维京战士绝对是最理想的冒险组合。

NOTE 记事BOX

12/4～12/18 花边新闻事件簿

天下八卦、花边新闻、业界动态、搞笑事件……在这个栏目里你能够看到当期最有趣的短消息。“记事BOX”无论歪门邪道统统报道。

最幸 马里奥赛车·双重冲击



12/13 ●NINTENDO ●RAC ●NINTENDO GAME CUBE

11月美国销量冠军!

根据NPD最新的资料统计，11月份美国软件的销售榜，任天堂GC年末大作“马里奥赛车·双重冲击”当仁不让的拿下第一位，销量为52万。同期,GC硬件的销量也上推了60个百分点。

编者话

如预料般MKDD以优秀的品质得到了销量榜冠军，但是GC的形势依旧不容乐观，尽管有大幅度的上升，但与其他硬件相比，还是远有不及。同时在软件上也显示出了种类的单一，“聚会5”连前十都没进…

最衰 山脊赛车·进化



12/11 ●NAMCO ●RAC ●GC / XBOX / PS2

系列大丢颜面之作

根据日本最新的软件销量统计,跨平台推出的著名赛车游戏“山脊”系列最新作“进化”创造了该系列历史上的最低记录,目前三个版本的累计销量不足15万本，与当年动辄百万的气势距之千里。

编者话

尽失特色的最新作，即便是跨平台也到了几乎无人问津的地步，可见游戏制作的问题之严重。系列原本的高速快感在本作中完全体会不到，剩下的只是抄袭和模仿的粗劣克隆技术,NAMCO有必要检讨一下。

传闻 莎木 3



12/16 ●SEGA ●FREE ●——

大师有心难回天

根据国外情报指出，SEGA的代表作“莎木”的第三篇将预定由微软方面接手开发，而铃木裕则担任游戏监修。而之所以会由微软接手的原因，还是因为巨额的开发费用SEGA无法负担。

编者话

吵吵嚷嚷很久的“莎木3”至今也没有一个明确大答复,各种流言漫天。而随着SEGA的颓势,当红制作人铃木裕也逐渐退居幕后,甚至音讯皆无。明显有日落西山之感，与当年风风火火的劲头对比鲜明。

传闻 XBOX 2



12/12 ●微软 ●2005年预定 ●XBOX 2

对付盗版走极端

微软在一个求职网站中发布了一个招工广告，其中表明微软正在考虑为新主机采用专用的光盘格式，以防止盗版。而招工的职位则是光盘设计和开发的工程师，在设计开发的要点中特别注明了反盗版的重要。

编者话

GC光盘格式使得主机至今没有被完全破解，在防盗措施上非常成功，因此微软借鉴这类成功经验的可能性非常之大。在反盗版方面如果没有一套独家技术的话，今后的软件权益仍旧无法得到保护。

事件 PS2致人伤害



12/14 ●暴力 ●…… ●PS2

伤人勿用游戏机

美国近日有一篇关于使用PS2伤人的新闻，据悉因两人因使用PS2进行游戏发生争执，结果一方使用PS2将另一方肋骨打断，致使骨折。在调查中发现，双方在游戏前处于昏醉状态，神智不清。

编者话

以前曾经看到过国外某玩家虐待主机的片段，但没想到游戏居然还可以充当武器伤人……若是大个头且分量十足的XBOX的话，或许结果更是不堪设想，尽管有酒醉作为托词，但其中暗含的隐喻仍旧十分深刻。

传闻 死或生 在线



12/17 ●TEMCO ●FTG ●XBOX

最终名称被抖出

一直以“DEAD OR ALIVE Online”为名宣传的TECMO最新作，近日在某著名零售网站更名为“DEAD OR ALIVE Ultimate Collection v.1”，而定价为49.99 美元。而官方则没有表态。

编者话

这则消息的爆出其实一点都不出乎意料，实际上“DEAD OR ALIVE Online”明显更适合作为软件的开发代号存在,作为TEMCO的主力软件产品，取一个更为正式的名字显然是必须的。

双周大搞恶



中国人的创造力真是……由不得你不佩服，能仿造的一个都不落下,连全球销量惨淡的N-GAGE都不少……虽然这个“M-GAGE”似乎只能玩玩俄罗斯方块之类的,但是一拿出来说不定还真能唬倒一大批人哩。



恶搞N-GAGE

“天才”的仿制能力……


熊掌没了!!
biohazard
全部售完,停止邮购!
鱼就更不能错过!!
12月20日全国上市
惊爆价
9.8
生化危机典藏纪念简装版
赠
生化五大美女收藏卡
biohazard
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

有你意想不到的精彩

完整网罗2003年掌机软硬件详尽资料

掌机玩家必须收藏的掌机年度豪华特辑

贰零零叁 最高典藏

《标准掌机典藏2003》

- 2003年GBA游戏（美/日版）资料年鉴
- 2003年发售掌机硬件全档案
- 2003年掌机周边外设资料大全
- 2003年掌机市场风云记事
- 2003年掌机游戏精华攻略
- “口袋妖怪”妖怪战术指南书
- 《第一次做游戏就上手》GBA开发教学
- 更多精彩年度专题……

超值别册一 《中国制造2003》

- 中国汉化游戏年度汇总
- 中国自主开发游戏资料
- 中国开发汉化组全资料
- 更多独家秘闻……

超值别册二 《掌机秘技2003》

- 日本官方掌机游戏秘技（全掌机）
- 读者掌机游戏精华秘技
- 更多意想不到……



本刊封面以实际上市为准

定价：20元 全彩印刷

现全面接受邮购

ISSN 1006-5032

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2004年第2期 总第126期

电子游戏软件 Vol.126

地址：北京安外邮局75信箱 邮编：100011 制作 电子游戏软件杂志社编辑部 TEL.(010)64472187

E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177

订阅：全国各地邮局 邮发代号：82-648 零售价9.8元

广告经营许可证：京西工商广字0055号